

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN (BPMRPK) YOGYAKARTA



Disusun oleh :
Denna Mardanti
13105241053

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU
PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan. Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : **Denna Mardanti**

NIM : **13105241053**

Telah melaksanakan kegiatan PPL di BPMRPK pada tanggal 15 Juli sampai 15 September 2016. Sebagai pertanggungjawaban telah disusun laporan individu PPL Semester Khusus Tahun 2016.

Yogyakarta, 21 September 2016

Mahasiswa Pelaksana PPL



Denna mardanti

NIM. 13105241053

Mengetahui,

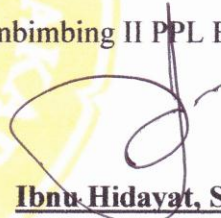
Pembimbing I PPL BPMRPK

Pembimbing II PPL BPMRPK



Sapar, M.Pd

NIP. 1971012 200604 1 002



Ibnu Hidayat, S.Sos

NIP. 1979101 200501 1 002

Dosen Pembimbing Lapangan

PPL UNY,



Deni Hardianto, M.Pd

NIP. 1981005 200501 1 003

Menyetujui,
Kepala BPMRPK



Drs. Aristo Rahadi, M.Pd

NIP. 19630305 199203 1 003

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Situasi	1
B. Perumusan program kegiatan PPL	3
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	
A. Persiapan	6
B. Pelaksanaan program	8
C. Analisis hasil dan refleksi	16
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	24
B. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN	27

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan yang diselenggarakan pada 15 Juli sampai 15 September 2016 di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK).

Tak lupa penulis ucapkan terima kasih atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan baik moril, mareri, maupun tenaga kepada :

1. Segenap pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta dan Kepala LPPMP UNY yang telah mengkoordinir PPL tahun 2016
2. Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku kepala BPMRPK Yogyakarta
3. Sapar, M.Pd dan Ibnu Hidayat, S.Sos selaku pembimbing PPL
4. Deni Hardianto M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL
5. Staff dan karyawan BPMRPK Yogyakarta
6. Teman-teman tim PPL BPMRPK atas kerjasama dan kebersamaan yang telah tercipta.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Penyusunan laporan ini berdasarkan pada hasil observasi lapangan dan data yang telah terkumpul selama pelaksanaan PPL. Diharapkan adanya laporan ini dapat memberikan pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi penulis.

Demikian laporan pelaksanaan PPL ini disusun, semoga dapat bermanfaat dan sesuai dengan ketentuan pihak LPPMP UNY sebagai penyelenggara PPL 2016.

Yogyakarta, 21 September 2016

Penyusun

ABSTRAK
PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN

Disusun oleh : Denna Mardanti

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah. PPL juga dapat dijadikan wadah untuk mempelajari dan menambah pengetahuan serta pengalaman sesuai dengan kompetensi mahasiswa sebelum benar-benar terjun ke dunia kerja. salah satu lembaga yang sesuai dengan kompetensi mahasiswa Teknologi Pendidikan adalah BPRMPK Yogyakarta. Pelaksanaan PPL selama dua bulan di BPRMPK menghasilkan beberapa program kerja kelompok dan individu antara lain, semarak 17 Agustus, Seminar Nasional Media Pembelajaran Pendidikan Usia Dini, evaluasi website *usability* BPRMPK, dan pembuatan video tutorial produksi audio. Evaluasi website *usability* BPRMPK dilakukan dengan melakukan mengambil data terhadap kegunaan website dari pengguna website BPRMPK yang merupakan guru-guru TK/Paud se-DIY , dapat diketahui bahwa para pengguna website BPRMPK puas dan nyaman menggunakan website BPRMPK. Pembuatan video tutorial produksi audio ditujukan agar mahasiswa dan masyarakat umum dapat mengetahui cara produksi media audio dengan menggunakan model ADDIE. Selain melaksanakan program kerja kelompok dan individu, mahasiswa juga mendapat banyak pengalaman dan pengetahuan baru terkait perancangan dan pengembangan media audio pembelajaran ketika berada di lembaga.

Kata kunci : *BPRMPK, evaluasi, website, audio, tutorial, video, produksi*

BAB I

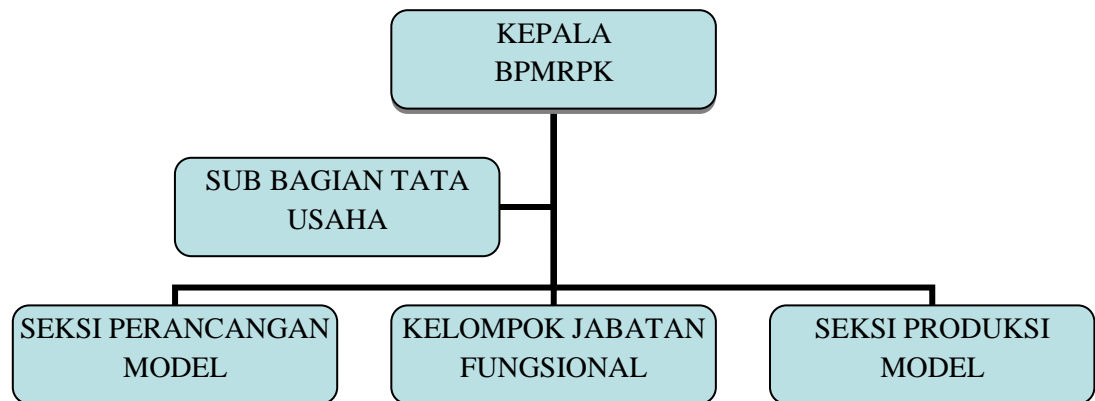
Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) berdiri tanggal 11 September 1980 berdasarkan Kepmendikbud Nomor 222g/O/1980 dengan nama BPMR Yogyakarta (Balai Produksi Media Radio). Sejak tanggal 18 Juli 2003 berdasarkan Kepmendiknas Nomor 103/O/2003 bertambah fungsi menjadi BPMR Yogyakarta (Balai Pengembangan Media Radio). Pada tanggal 17 April 2012 berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2012 berubah nama menjadi BPMRP (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan). Dan berdasarkan Permendikbud No. 72 tanggal 7 Januari 2016 berubah nama menjadi BPMRPK (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan).

Ada beberapa wacana tentang kelembagaan BPMRP (sekarang BPMRPK) yang muncul dan dibangun selama proses RBI. Wacana yang dimaksud terkait dengan eksistensi BPMRPK sebagai salah satu dari 3 unit pelaksana teknis balai pengembangan media, yaitu Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan di Yogyakarta, Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan di Surabaya, dan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan di Semarang di bawah Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan (PUSTEKKOM).

1) Struktur Organisasi



Gambar 1.1 Struktur Organisasi BPMRPK

Sub Bagian Tata Usaha BPMRPK mempunyai tugas melakukan urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMRPK.

- a) Seksi Perancangan Model BPMRPK mempunyai tugas melakukan perancangan serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.
- b) Seksi Produksi Model BPMRPK mempunyai tugas melakukan pembuatan model media audio dan radio untuk pendidikan serta pengelolaan sarana dan peralatan media audio dan radio untuk pendidikan.

2) Tugas

Melaksanakan pengembangan media audio dan radio untuk pendidikan.

3) Fungsi

- a) Perancangan model media audio dan radio untuk pendidikan.
- b) Pembuatan model media audio dan radio untuk pendidikan.
- c) Pengelolaan sarana dan peralatan media audio dan radio.
- d) Fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.
- e) Pelaksanaan urusan ketatausahaan Balai.

4) Visi

Terwujudnya layanan prima pendidikan melalui pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis media audio dan radio.

5) Misi

- a) Memproduksi media audio dan radio guna meningkatkan ketersediaan bahan ajar untuk pendidikan
- b) Menyelenggarakan siaran radio pendidikan untuk melayani peserta didik di daerah yang sulit terjangkau oleh pelayanan pendidikan konvensional

- c) Mengembangkan model media audio dan radio pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan
- d) Merancang model media audio dan radio dengan format khusus sesuai karakteristik siswa berkebutuhan khusus
- e) Mengelola sarana prasarana dan bahan media audio dan radio untuk memastikan sasaran didik dapat memanfaatkan program media audio dan radio untuk pendidikan

B. Perumusan Program PPL

Berdasarkan analisis situasi, tim PPL melakukan beberapa program kegiatan PPL. Kegiatan PPL UNY 2016 dilaksanakan selama satu bulan terhitung mulai tanggal 15 Juli – 15 september 2016, maka dapat dirumuskan rancangan program yang akan dilaksanakan selama PPL berlangsung. Program-program tersebut terdiri dari program kelompok, program individu dan program tambahan. Berikut adalah program kerja yang telah terbentuk baik program individu, kelompok dan tambahan.

1. Program Individu

Tabel 1.1

Tabel Perumusan Program Individu

No	Nama Program	Deskripsi Program	Penanggung Jawab
1.	Evaluasi Usability Website BPMRPK	Pengambilan informasi untuk menilai tingkat <i>usability</i> website BPMRPK (http://radioedukasi.kemdiknud.go.id) untuk mengetahui bagaimana kualitas kegunaan website tersebut dilihat dari sisi guru sebagai pengguna website.	Denna Mardanti
2.	Pembuatan Tutorial Produksi Audio	Pembuatan tutorial produksi audio mulai dari analisis, desain, hingga tahap produksi sebagai media pembelajaran.	Denna Mardanti

2. Program Kelompok

Tabel 2.1

Tabel Perumusan Program Kelompok

No	Nama Program	Deskripsi Program	Penanggung Jawab
1.	Seminar Nasional	Penyelenggaraan seminar nasional pemanfaatan media pembelajaran untuk anak PAUD yang dihadiri oleh guru TK dan PAUD se-DIY.	Y. B. Endryan Pranata
2.	Semarak 17 Agustus	Semarak 17 Agustus adalah kegiatan perlombaan memasak untuk memperingati HUT RI ke-71 yang diikuti oleh seluruh karyawan BPMRPK.	Y. B. Endryan Pranata

3. Program Tambahan

Tabel 3.1

Tabel Perumusan Program Tambahan

No	Nama Program	Deskripsi Program	Penanggung Jawab
1.	Review media audio produksi BPMRPK	Pembuatan review bagi produk-produk BPMRPK.	Denna Mardanti
2.	Ujicoba Instrumen Model Gelaria Berjudul “Ke Kebun Binatang”	Pengujian instrumen untuk menilai reabilitas instrumen pada model Gelaria dengan judul “Ke Kebun Binatang”	Pihak BPMRPK
3.	Penyelenggaraan Upacara Kemerdekaan sebagai petugas	Upacara Peringatan HUT-RI ke-71 dengan petugasnya yang diambil dari mahasiswa PPL UNY.	

BAB II

Pembahasan

A. Persiapan Program PPL

Persiapan secara umum yaitu sebelum pelaksanaan kegiatan PPL, mahasiswa terlebih dahulu melaksanakan observasi di Balai Pengembangan Radio Pendidikan. Observasi lapangan dilakukan pada tanggal 18 Februari, 25 Februari dan 05 Maret 2015. Observasi Bertujuan untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki, ditambah, dan dimanfaatkan serta untuk mengetahui program kerja yang ada di lembaga. Setelah adanya observasi maka diperoleh berbagai data yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam menentukan program kerja baik kelompok maupun individu. Program kerja yang telah disusun juga dikonsultasikan kepada dosen pembimbing lapangan agar nantinya program tersebut bermanfaat bagi lembaga dan juga bagi mahasiswa.

Setelah dilakukan observasi diperoleh data±data yang nantinya digunakan untuk menentukan program PPL yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa. Secara teknis persiapan khusus pada masing-masing program kerja antara lain:

1. Program Individu

a. Evaluasi *Usability* Website BPMRPK

Persiapan untuk evaluasi *usability* website BPMRPK meliputi :

- Konsultasi mengenai website BPMRPK kepada pihak BPMRPK
- Pembuatan rancangan evaluasi
- Pembuatan kuisisioner untuk responden
- Validasi instrumen oleh pihak BPMRPK
- Pengambilan data

b. Pembuatan Video Tutorial Produksi Audio

Persiapan untuk pembuatan video tutorial produksi audio meliputi :

- Analisis
- Pembuatan GBIM
- Penulisan naskah
- Pencarian *talent*
- Pengambilan video

2. Program Kelompok

a. Semarak HUT RI Ke-71

Persiapan untuk semarak HUT RI Ke-71 meliputi :

- Persiapan
- Pelaksanaan

b. Seminar Nasional Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Persiapan untuk seminar nasional media pembelajaran pendidikan anak usia dini meliputi :

- Persiapan
- Pelaksanaan
- Evaluasi

3. Program Tambahan

a. Review Media Audio BPMRPK

Persiapan untuk review media audio BPMRPK meliputi :

- Mendengarkan 28 program audio model MAPK
- Menentukan identitas program dan ringkasan program audio milik

b. Upacara peringatan HUT RI ke-71

Persiapan untuk upacara peringatan HUT RI ke-71 meliputi :

- Latihan sebagai petugas upacara
- Pelaksanaan

Uji Coba Instrumen Model Gelaria Berjudul “Ayo Ke Kebun Binatang”

Persiapan untuk uji coba instrumen model gelaria berjudul “Ayo Ke Kebun Binatang” meliputi :

- Pengamatan
- Diskusi

B. Pelaksanaan Program PPL

1. Program Individu

a. Evaluasi *Usability* Website BPMRPK

Tabel 4.1

Tabel Hasil Pelaksanaan Evaluasi Website *Usability* BPMRPK

Nama kegiatan	:	Evaluasi <i>Usability</i> Website BPMRPK
Peran mahasiswa	:	Pelaksana
Penanggung jawab	:	Denna Mardanti
Tujuan program	:	1. Mengetahui bagaimana pemanfaatan website pada masyarakat umum sebagai sumber informasi dan sumber pembelajaran 2. Mengetahui keefektifan dan keefesiensian website BPMRPK di masyarakat umum. 3. Mengetahui kelebihan dan kelemahan website. 4. Sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan website
Manfaat program	:	1. Mengetahui keefektifan dan keefesian website 2. Mengetahui kelebihan dan kelemahan website
Tempat kegiatan	:	1. BPMRPK 2. TK dan PAUD di wilayah DIY
Dana terpakai	:	Rp 54.000,00
Langkah pelaksanaan	:	- Konsultasi mengenai website BPMRPK kepada pihak BPMRPK - Pembuatan rancangan evaluasi - Pembuatan kuisisioner untuk responden - Validasi instrumen oleh pihak BPMRPK

		<ul style="list-style-type: none"> - Pengambilan data - Olah data - Pembuatan laporan
Waktu pelaksanaan		18 Juli 2016 – 17 Agustus 2016
Faktor pendukung		Kerjasama antara pihak PPL UNY dengan BPMRPK dan instansi yang terkait dengan evaluasi website tersebut.
Faktor penghambat		<ol style="list-style-type: none"> 1. Wilayah DIY sangat luas dan waktu yang terbatas sehingga ada sekolah yang tidak bisa didatangi secara langsung. 2. Website BPMRPK yang belum diketahui cara penggunaan oleh beberapa guru TK dan PAUD.
Solusi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengambilan data menggunakan sarana <i>e-mail</i> bagi sekolah yang berada di luar kota Yogyakarta. 2. Pengambilan data dengan datang secara langsung bagi sekolah yang berada di kota Yogyakarta.

a. Pembuatan Video Tutorial Produksi Audio

Tabel 4.2

Tabel Hasil Pelaksanaan Pembuatan Video Tutorial Produksi Audio

Nama kegiatan	:	Pembuatan Video Tutorial Produksi Audio
Peran mahasiswa	:	Pelaksana
Penanggung jawab	:	Denna Mardanti
Tujuan program	:	1. Dapat mengetahui proses produksi audio 2. Sebagai media pembelajaran dalam produksi audio
Manfaat program	:	1. Dapat mengetahui tahapan produksi
Tempat kegiatan	:	1. Universitas Negeri Yogyakarta 2. BPMRPK
Dana terpakai	:	Rp 24.000,00
Langkah pelaksanaan	:	- Analisis - Pembuatan GBIM - Penulisan naskah - Pencarian <i>talent</i> - Pengambilan video
Waktu pelaksanaan		31 Agustus 2016 – 15 September 2016
Faktor pendukung		Peralatan yang sudah dimiliki oleh pihak BPMRPK dan UNY
Faktor penghambat		Terdapat instrumen yang susah diamati dan memiliki multi makna.
Solusi	:	Setelah melakukan pengamatan, seluruh pihak kecuali murid TK Pedagogia melakukan diskusi untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel.

2. Program Kelompok
 - a. Semarak HUT RI Ke-71

Tabel 5.1

Tabel Hasil Pelaksanaan Semarak HUT RI Ke-71

Nama kegiatan	:	Semarak HUT RI Ke-71
Peran mahasiswa	:	Pelaksana
Penanggung jawab	:	-
Tujuan program	:	Seminar ini dirancang oleh mahasiswa PPL UNY bekerja sama dnegan BPMRPK Kemendikbud sebagai sebuah forum berkumpulnya <i>stakeholder</i> di bidang pendidikan dalam upaya menciptakan sinergi antara akademisi, pengembang media dan praktisi untuk dapat membangun karakter siswa khususnya pada jenjang PAUD.
Manfaat program	:	Sebagai sarana hiburan dalam rangka memperingati hari kemerdekaan. asiswa dapat mengasah kemampuan sekaligus meningkatkan disiplin
Tempat kegiatan	:	BPMRPK
Dana terpakai	:	-
Langkah pelaksanaan	:	1. Persiapan perlengkapan dan peralatan 2. Pelaksanaan lomba
Waktu pelaksanaan		29 Agustus 2016
Faktor pendukung		Dukungan dan kerjasama dari lembaga dan staf-staf BPMRPK
Faktor penghambat		- Kurangnya komunikasi antara mahasiswa PPL dan pegawai BPMRPK untuk pengadaan lomba - Penentuan waktu pelaksanaan lomba
Solusi	:	- Pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus dengan melaksanakan lomba memasak.

- b. Seminar Nasional Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Tabel 5.2

**Tabel Hasil Pelaksanaan Seminar Nasional Media Pembelajaran
Pendidikan Anak Usia Dini**

Nama kegiatan	:	Seminar Nasional Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini
Peran mahasiswa	:	Pelaksana
Penanggung jawab	:	-
Tujuan program	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ikut memeriahkan hari kemerdekaan RI ke-71 2. Mempererat hubungan silaturahmi antar pegawai BPMRPK. 3. Sebagai ajang hiburan dalam ruang lingkup BPMRPK
Manfaat program	:	Sebagai sarana hiburan dalam rangka memperingati hari kemerdekaan. asiswa dapat mengasah kemampuan sekaligus meningkatkan disiplin
Tempat kegiatan	:	Ruang Abdullah Sigit, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
Dana terpakai	:	Rp. 3.769.000,00
Langkah pelaksanaan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan perlengkapan dan peralatan 2. Pelaksanaan lomba 3. Evaluasi
Waktu pelaksanaan		5 September 2016
Faktor pendukung		Dukungan dan kerjasama dari lembaga dan staf-staf BPMRPK
Faktor penghambat		<ul style="list-style-type: none"> - Seminar diadakan pada hari efektif guru mengajar. - Pada tanggal 28 Agustus pembicara berhalangan hadir. - Dana yang terbatas dan waktu yang terbatas untuk menyiapkan dua seminar.
Solusi	:	<ul style="list-style-type: none"> - Seminar dihadiri bebrapa guru serta mengundang dari instansi-instansi yang terkait dengan BPMRPK. - Seminar diadakan pada tanggal 5 September 2016 - Seminar Pemanfaatan Media Audio dalam Pembelajaran PAUD digabung

		dengan Seminar Evaluasi Media Audio dalam Pembelajaran PAUD dan berubah menjadi “ Seminar Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini ”
--	--	--

3. Program Tambahan
 - a. Review Media Audio BPMRPK (review media ada didalam lampiran)

Tabel 6.1

Tabel Hasil Pelaksanaan Review Media Audio BPMRPK

Nama kegiatan	:	Review Media Audio BPMRPK
Peran mahasiswa	:	Untuk mengenal berbagai model produk BPMRPK
Penanggung jawab	:	-
Tujuan program	:	Untuk mengenal berbagai model produk BPMRPK
Manfaat program	:	Mahasiswa memahami dan mengetahui ciri khas produk dari model-model pembelajaran di BPMRPK
Tempat kegiatan	:	BPMRPK
Dana terpakai	:	-
Langkah pelaksanaan	:	1. Mendengarkan audio 2. Membuat review dengan format lembaran yang sudah disediakan oleh BPMRPK
Waktu pelaksanaan		20 Juli 2016 – 1 September 2016
Faktor pendukung		Dukungan dan kerjasama dari lembaga dan staf-staf BPMRPK
Faktor penghambat		Terdapat instrumen yang susah diamati dan memiliki multi makna.
Solusi	:	Setelah melakukan pengamatan, seluruh pihak kecuali murid TK Pedagogia melakukan diskusi untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel.

b. Ujicoba Instrumen Model Gelaria Berjudul “Ke Kebun Binatang”

Tabel 6.2
Tabel Hasil Pelaksanaan Ujicoba Instrumen Model Gelaria Berjudul “Ke Kebun Binatang”

Nama kegiatan	:	Ujicoba Instrumen Model Gelaria Berjudul “Ke Kebun Binatang”
Peran mahasiswa	:	Peserta dan pelaksana
Penanggung jawab	:	-
Tujuan program	:	1. Memperoleh pengalaman dan ilmu baru 2. Meningkatkan kinerja pelaksanaan proker 3. Meningkatkan motivasi 4. Membuktikan apakah produk media audio tersebut layak atau tidak
Manfaat program	:	Mengetahui apakah instrumen sudah layak atau belum
Tempat kegiatan	:	TK Pedagogia Yogyakarta
Dana terpakai	:	-
Langkah pelaksanaan	:	- Pengamatan - Diskusi
Waktu pelaksanaan		27 Juli 2016
Faktor pendukung		Dukungan dan kerjasama dari lembaga, staf-staf BPMRPK, dan sekolah yang terkait.
Faktor penghambat		Terdapat instrumen yang susah diamati dan memiliki multi makna.
Solusi	:	Setelah melakukan pengamatan, seluruh pihak kecuali murid TK Pedagogia melakukan diskusi untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel.

c. Upacara Peringatan HUT RI Ke-71

Tabel 6.3
Tabel Hasil Pelaksanaan Upacara Peringatan HUT RI Ke-71

Nama kegiatan	:	Bertugas sebagai petugas upacara peringatan HUT RI ke 71
Peran mahasiswa	:	Peserta dan pelaksana
Penanggung jawab	:	-

Tujuan program	:	Program tambahan ini dimaksudkan sebagai salah satu bentuk partisipasi mahasiswa PPL dalam upacara peringatan HUT RI ke 71 di lembaga
Manfaat program	:	Mahasiswa dapat mengasah kemampuan sekaligus meningkatkan disiplin
Tempat kegiatan	:	BPMRPK
Dana terpakai	:	-
Langkah pelaksanaan	:	Latihan dan pelaksanaan
Waktu pelaksanaan		17 Agustus 2016
Faktor pendukung		Dukungan dan kerjasama dari lembaga dan staf-staf BPMRPK
Faktor penghambat		Tidak semua mahasiswa memahami baris berbaris dengan baik, sehingga proses latihan memakan waktu yang sedikit lama
Solusi	:	Latihan selama 3 kali dengan serius

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Analisis Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPL

Berdasarkan hasil pelaksanaan program kerja PPL individu dapat dianalisis bahwa pelaksanaan program-program tersebut beberapa telah berjalan dengan baik. Hal tersebut diperkuat dengan pencapaian indikator pelaksanaan program, yaitu :

a. Program Individu Utama

1. Evaluasi *Usability* Website BPMRPK

Evalusasi *usability* website BPMRPK merupakan kegiatan untuk menilai sejauh mana nyaman dan kepuasan pengguna khususnya guru-guru taman kanak-kanak dan PAUD dalam menggunakan website BPMRPK sebagai salah satu sumber bahan ajar. Website BPMRPK yang digunakan dalam evaluasi ini yaitu <http://radioedukasi.kemdikbud.go.id>.

Kegiatan ini berjalan tidak sesuai dengan matrik perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada matrik perencanaan kegiatan ini semestinya berlangsung dari tanggal 9 Agustus 2016 sampai dengan 23 Agustus 2016, namun pada pelaksanaanya kegiatan ini berlangsung sejak tanggal 18 Juli 2016 sampai dengan 17 Agustus 2016. Pelaksanaan kegiatan yang tidak sesuai dengan matrik perencanaan disebabkan oleh :

- a. Pada saat bulan Juli sedang diadakan pengembangan website BPMRPK sehingga diharapkan evaluasi ini dapat menjadi salah satu sumber pertimbangan dalam pengembangan website BPMRPK.
- b. Untuk memudahkan pengambilan data maka pelaksanaan evaluasi ini bersamaan dengan evaluasi konten website BPMRPK.
- c. Saran dari BPMRPK untuk melaksanakan kegiatan evaluasi *usability* website BPMRPK bersama dengan evaluasi konten website BPMRPK karena berada pada ruang lingkup yang sama.
- d. Pengambilan data yang memakan waktu lebih lama dari tahap perencanaan karena terdapat sekolah yang belum memahami cara menggunakan website BPMRPK sehingga perlu mengadakan pelatihan sebelum mengisi lembar kuisioner.

Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan masukan dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan website BPMRPK.

2. Pembuatan Video Tutorial Produksi Audio

Pembuatan video tutorial produksi audio merupakan kegiatan pembuatan video tahapan produksi audio. Tahapan produksi audio disesuaikan dengan tahapan yang ada di BPMRPK yakni menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Oleh karena video tutorial ini hanya mencapai pada tahap produksi maka tahap yang digunakan hanya *analysis* (analisis), *design* (desain) , dan *development* (pengembangan).

Pelaksanaan pembuatan video tutorial produksi audio tidak sesuai dengan matrik perencanaannya. Hal tersebut dikarenakan jadwal pelaksanaan pembuatan video tutorial produksi audio yang digunakan oleh kegiatan evaluasi *usability* website BPMRPK.

Hasil yang kegiatan ini diharapkan bisa berguna bagi mahasiswa agar lebih memahami konsep produksi audio sebelum melakukan pengembangan media audio.

a. Program Kelompok

1. Semarak HUT RI Ke-71

Untuk menyambut dan memeriahkan hari kemerdekaan Republik Indonesia ke-71, mahasiswa PPL TP UNY bermaksud mengadakan beberapa rangkaian perlombaan antar seksi di BPMRPK.

Selain itu, perlombaan ini juga bertujuan untuk mempererat dan meningkatkan hubungan silaturahmi antar pegawai BPMRPK.

Dalam pelaksanaannya, Semarak HUT RI yang direncanakan diselenggarakan pada tanggal 14 dan 15 Agustus 2016 harus diundur pelaksanaannya pada tanggal 29 Agustus 2016 dengan satu jenis lomba saja karena beberapa kendala antara lain terkait waktu dan sebagian pegawai BPMRPK sedang dinas di luar kota.

Jenis perlombaan yang dilaksanakan adalah lomba memasak antar Seksi BPMRPK dengan bahan utama yaitu mie instan. Perlombaan dengan tema “Dari dan Bagi Indonesia” ini direncanakan dapat dilaksanakan dalam 4 kelompok, yaitu seksi Tata Usaha, Pengkajian dan perancangan model, Produksi model, dan pegawai (satpam dan karyawan).

Namun pada pelaksanaannya, perlombaan diikuti oleh 3 tim karena yaitu : Seksi Pengkajian dan Perancangan Model, Seksi produksi, dan gabungan pegawai TU dan karyawan, serta mahasiswa PPL yang juga memaksa ikut memeriahkan pelaksanaan lomba. Setiap tim mendapat bahan utama berupa mie instan dan bahan tambahan yang berbeda-beda.

Setiap kelompok mendapatkan beberapa bahan utama, seperti mie instan, garam, bawang, minyak, kecap, cabe, dan merica. Selain itu juga terdapat bahan tambahan, yang semuanya harus dimasak bersama dengan bahan utama. Berikut adalah rincian bahan tambahan bagi peserta lomba :

Tabel 7.1

Tabel Tema Makanan dalam Rangka Lomba Peringatan HUT RI ke-71

Tema Buah	Tema Daging	Tema Sausu	Tema Vegetarian
Swallow	Ati ampela	Susu kental manis	Daun papaya
Nanas	Ikan pindang	Bakso	Tauge
Ketimun	Ikan lele	Sosis	Daun singkong
Tomat	Bumbu rendang	Paprika	Sambal pecel
Apel		Apel	Tempe

Lomba memasak berlangsung selama dua jam dari pukul 13.00 sampai 15.00 WIB. Dilanjutkan dengan penilaian oleh Drs. Aristo Rahadi M.Pd dengan hasil : Juara satu diraih oleh seksi Tata Usaha dengan hadiah lomba berupa ayam, Juara dua dari seksi Pengkajian dan Perancangan model dengan hadiah lomba berupa satu ekor ayam kate, dan juara tiga diraih Seksi Produksi model, dengan hadiah berupa satu kilogram telur ayam.

Beberapa kendala dalam pelaksanaan lomba dapat diatasi sehingga secara umum, perlombaan berlangsung dengan lancar dan meriah. Dengan adanya perlombaan ini, diharapkan dapat turut memeriahkan HUT RI dengan kegiatan positif.

2. Seminar Nasional Media Pembelajaran

Seminar Nasional Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan pada tanggal 5 September 2016 pukul 08.00 sampai 12.00 WIB dengan menghadirkan 3 pembicara / narasumber, yaitu Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku kepala BPMRPK, Nur Cholimah, M.Pd selaku dosen PG PAUD UNY, dan Nuwu Ningsih, M.Pd selaku, Kepala TK Pedagogia Yogyakarta.

Pelaksanaan seminar dengan 3 pembicara dilakukan secara panel, dengan materi pertama dari Drs. Aristo Rahadi tentang media pembelajaran, Bur Cholimah M.Pd tentang perkembangan anak usia dini, dan Nuwu Ningsih M.Pd tentang implementasi media dalam pembelajaran. Secara umum, pelaksanaan seminar yang diikuti oleh 87 peserta berjalan dengan lancar, hanya terdapat beberapa

kekurangan yang dapat diatasi. Berikut beberapa hal yang dirasakan dalam pelaksanaan Seminar Nasional Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini :

a) Dari segi waktu pelaksanaan

Pelaksanaan Seminar Nasional Media Pembelajaran merupakan program kerja kelompok yang waktu pelaksanaannya mundur dari perencanaan. Dalam perencanaan, seminar diadakan dua kali, yaitu seminar pemanfaatan pada tanggal 29 Agustus dan seminar evaluasi pada tanggal 12 Agustus. Namun, karena beberapa hal, diantara keterbatasan waktu dan biaya, maka pelaksanaan dua seminar digabung menjadi satu dan dilaksanakan pada tanggal 5 september 2016.

Selain itu, pengambilan hari pelaksanaan seminar tidak dapat dilakukan pada hari sabtu atau minggu dikarenakan berbenturan dengan jadwal KKN bagi mahasiswa PPL. Oleh karena itu, pelaksanaan seminar dilaksanakan pada hari efektif bekerja.

Waktu pelaksanaan seminar yang semula dijadwalkan selesai pada jam 13.30 harus maju menjadi pukul 12.00 dikarenakan dua dari tiga pembicara mempunyai acara lain.

b) Dari segi pembicara

Penentuan narasumber/pembicara untuk mengisi seminar sempat berganti beberapa kali mengingat pada tujuan dan fokus seminar yang masih terus dimatangkan. Selain itu beberapa pembicara yang diminta mengisi tidak dapat menyanggupi karena bertabrakan dengan agenda lain.

c) Segi peserta

Pelaksanaan seminar yang dilaksanakan pada hari hari efektif kerja yaitu pada senin, 5 September 2016 membuat target peserta seminar tidak dapat terpenuhi. Sebagian besar guru-guru TK dan PAUD tidak dapat mengikuti seminar karena berbenturan dengan jam kerja efektif, akreditasi, dan diklat.

Berbagai permasalahan terkait seminar masih dapat diatasi sehingga pelaksanaan seminar masih dapat dilaksanakan dan berjalan dengan lancar.

b. Program Tambahan

1. Pembuatan Review Audio BPMRPK

Program kerja tambahan ini dimaksudkan agar mahasiswa PPL dapat mengetahui dan mengenal bagaimana produk-produk yang dikembangkan oleh BPMRPK. Setiap mahasiswa mendapatkan 25-30

file program audio yang harus didengarkan dengan sasaran dan model audio yang berbeda-beda, baik untuk SD, SMP, maupun SMA, baik berupa dongeng, MAPK, maupun MAPP.

Dalam program kerja ini penulis mendapatkan 26 judul program audio model dongeng untuk anak-anak. Dengan mendengarkan program-program audio, mahasiswa lebih mengenal bagaimana karakteristik media audio milik BPRMPK.

2. Uji Coba Instrumen Model Gelaria Berjudul “Ayo Ke Kebun Binatang”

Uji coba instrumen merupakan kegiatan pengujian instrumen untuk menilai reabilitas instrumen pada model Gelaria dengan judul “Ke Kebun Binatang”. Pada kegiatan ini penulis melakukan kegiatan uji coba di TK Pedagogia Yogyakarta. Pada instrumen yang digunakan untuk uji coba terdapat 15 Instrumen yang dihapuskan, dan 16 instrumen yang valid dan telah diperbaiki dari 31 instrumen yang direncanakan sebelumnya.

Hasil tersebut berdasarkan diskusi dengan guru-guru TK Pedagogi. Karna pada dasarnya rata-rata anak-anak sendiri sudah bisa mengikuti gerakan yang telah diperintahkan dalam Media Audio Model Gelaria.

3. Upacara HUT RI ke-71

Pada tanggal 17 Agustus 2016, mahasiswa PPL bertugas menjadi petugas upacara dalam upacara hari kemerdekaan RI yang dilaksanakan di Halaman kantor BPMRPK. Mahasiswa PPL bertugas menjadi pemimpin upacara, protokol, pengibar bendera, pembaca naskah UUD 1945, pembaca naskah proklamasi, dirijen, dan pembaca doa.

Upacara peringatan HUT RI yang dilaksanakan hingga pukul 09.00 ini berlangsung dengan lancar, dengan beberapa masalah kecil yang dapat diatasi.

2. Refleksi Hasil Kegiatan PPL

a. Hambatan dalam Pelaksanaan PPL

1. Kegiatan PPL yang berubah dari jadwal yang sudah direncanakan karena beberapa faktor.
2. Terbatasnya waktu publikasi dalam beberapa acara

b. Usaha Mengatasi Hambatan Pelaksanaan PPL

1. Mengatur jadwal dengan segera agar program terlaksana walaupun tidak sesuai dengan jadwal pada perencanaan.
2. Melakukan publikasi dengan berbagai cara yakni publikasi melalui koran, pamflet, e-mail, sosial media, serta datang langsung ke sasaran publikasi.

BAB IV

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) UNY merupakan usaha peningkatan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran yang terus dilakukan, termasuk dalam hal ini Mata Kuliah Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Pada kegiatan PPL UNY yang diselenggarakan di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) Kemdikbud, penulis dapat menyelesaikan dua proker kelompok, dua proker individu, dan tiga proker tambahan. Semua program yang diikuti oleh penulis bisa terlaksana walaupun terdapat beberapa hambatan dalam setiap pelaksanaan program.

Mata kuliah PPL dalam rangkaian program PPL mempunyai kegiatan yang terkait dengan proses pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. Mata kuliah ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. (Tim Penyusun Panduan PPL UNY, Edisi 2016).

B. Saran

1. Bagi lembaga Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK)

- a. Agar dapat meningkatkan hubungan dan kerjasama dengan UNY yang telah terjalin dengan baik sehingga akan terjadi hubungan timbal balik yang saling menguntungkan
- b. Agar melakukan kontrol atau pengawasan untuk seluruh proker mahasiswa PPL UNY baik yang bersifat individu maupun kelompok
- c. Agar meningkatkan komunikasi yang baik dengan pihak mahasiswa PPL UNY dan pihak UNY

2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Agar melakukan kontrol atau pengawasan di semua tempat PPL
- b. Agar meningkatkan komunikasi dengan pihak jurusan dan lembaga
- c. Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL) lebih memperhatikan dan meningkatkan konsep penyelenggaraan PPL dan PKL lagi agar tidak terjadi kekacauan dalam pelaksanaan PPL. Dan dapat membenahi waktu pelaksanaan PPL dan KKN agar tidak berbenturan. Sehingga tidak

membebani pikiran dan tenaga mahasiswa ketika melaksanakan PPL dan KKN secara bersamaan.

3. Bagi mahasiswa

- a. Lebih memperdalam kemampuan terutama dalam bidang ketrampilan bidang studi jurusan sebagai pedoman pelaksanaan PPL.
- b. Lebih meningkatkan pemahaman dan ilmu sebagai bekal dalam melaksanakan PPL.

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Penyusun Panduan PPL UNY. (2016). *Panduan PPL UNY Edisi 2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kelompok PPL BPMRPK Yogyakarta. 2015. *Laporan PPL BPRMPK*. Yogyakarta: Tim PPL UNY 2015.

LAMPIRAN

Lampiran 1
Laporan Harian

LAPORAN HARIAN
PPL UNY
15 Juli 2016 – 15 September 2016

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK KEMENDIKBUD
D.I.YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367
BANGUNTAPAN BANTUL
D.I.YOGYAKARTA
NAMA MAHASISWA : DENNA MARDANTI
NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 13105241053/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/
FIP

Tanggal	Nama Kegiatan	Uraian Kegiatan
15 Juli 2016	Pengarahan oleh BPMRPK	1. Pengarahan dari Kepala BPMRPK 2. Pemberian tugas kepada TIM PPL UNY untuk membuat review produk BPMRP 3. Pengkajian program kerja TIM PPL UNY
18 Juli 2016	Rapat Internal TIM PPL UNY	Dari hasil rapat internal 13 anggota TIM PPL UNY maka didapatkan hasil : 1. Pengkajian program kerja dari hasil pengarahan oleh pihak BPMRPK 2. Penjadwalan proker individu, individu berbasis kelompok, dan kelompok berbasis individu. 3. Pembuatan susunan panitia untuk seminar
	Konsultasi dan wawancara	Konsultasi evaluasi <i>usability</i> website BPMRPK kepada Bu Susan mengenai perencanaan evaluasi, metode evaluasi, dan sasaran evaluasi serta wawancara untuk keperluan evaluasi.
19 Juli 2016	Pembekalan ADDIE	Pembekalan tahapan pengembangan menggunakan ADDIE (Analisis, Design,

		Development, Implementation, dan Evaluation) oleh Bu Sum.
	Pembuatan rancangan evaluasi	Pembuatan rancangan evaluasi BAB I mencakup latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, dan manfaat.
	Rapat Internal TIM PPL UNY	Rapat internal yang diikuti 13 anggota TIM PPL UNY untuk membahas
20 Juli 2016	Pembuatan rancangan evaluasi	Pembuatan BAB II rancangan evaluasi yang berisi mengenai kajian pustaka.
	Pembuatan review produk BPMRPK	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Kembang Ander Nyawe”, “Kerajaan Kota Kapur” dan ““Toar dan Lumimuut”
21 Juli 2016	Pembuatan rancangan evaluasi website BPMRPK	Pembuatan BAB III rancangan evaluasi meliputi sasaran, teknik pengumpulan data, waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan, dan kisi-kisi instrumen.
	Pembuatan review produk BPMRPK	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Kerio Panting” dan “Legenda Tuan Sormaliat”
22 Juli 2016	Pembuatan review produk BPMRPK	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Sunan Kalijaga dan Kyai Geseng”, “Megat Merai Gendis”, dan “Legenda Tingi Raja”
25 Juli 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Sang Jungking dan Burung Dedek 1” dan “Sang Jungking dan Burung Dedek 2”
	Diskusi dengan Sie Perlengkapan	Diskusi dengan 2 anggota seksi perlengkapan untuk membahas alat-alat dan perlengkapan yang dibutuhkan selama kegiatan seminar.
	Rapat progress program kerja	Rapat untuk memonitor pekerjaan kelompok dan individu serta pemberian saran-saran untuk kemajuan program kerja.
26 Juli 2016	Pembuatan review audio BPMRPK	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Raden Mas Pahit” dan “Lebai Malang”
27 Juli 2016	Uji Coba Instrumen	Uji coba instrumen di TK Laboratori

		Pedagogia.
	Membuat Laporan	Pembuatan laporan uji coba instrumen
28 Juli 2016	Konsultasi dengan Pembimbing PPL	Konsultasi dengan Pembimbing PPL dari UNY terkait program kerja, cara bertingkah laku, serta sharing mengenai kegiatan seminar yang akan diadakan.
	Konsultasi laporan	Konsultasi laporan rancangan evaluasi yang sudah tersusu
	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Tragedi di Maibit”
29 Juli 2016	Finalisasi laporan uji coba instrumen	Finalisasi laporan uji coba instrumen
1 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Siluman Biru”
	Pembuatan instrumen	Pembuatan instrumen untuk evaluasi website
2 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Asal Usul Desa Cibuliar”
	Pembuatan instrumen	Pembuatan instrumen untuk evaluasi website
3 Agustus 2016	Konsultasi dengan laporan	Konsultasi laporan yang sudah direvisi dan instrumen yang telah disusun
	Revisi instrumen	Revisi instrumen untuk evaluasi website
4 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Kepahlawanan Ranggalawe”
5 Agustus 2016	Konsultasi instrumen	Konsultasi sasaran instrumen untuk website BPMRPK
8 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Raja Burung Parkit”
	Pengumpulan data evaluasi website	Pengumpulan data menggunakan kuisioner
9 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Burung Taun dan Burung Ngul Ngul”
	Pengumpulan data evaluasi website	Pengumpulan data menggunakan kuisioner

10 Agustus 2016	Latihan upacara HUT RI-71	Konsultasi laporan yang sudah direvisi dan instrumen yang telah disusun
	Pengumpulan data evaluasi website	Pengumpulan data menggunakan kuisioner
11 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Si Munyeh”
	Pengumpulan data evaluasi website	Pengumpulan data menggunakan kuisioner
12 Agustus 2016	Pengumpulan data evaluasi website	Pengumpulan data menggunakan kuisioner
15 Agustus 2016	Pembuatan laporan	Pembuatan laporan untuk evaluasi usability website BPMRPK
16 Agustus 2016	Pembuatan laporan	Pembuatan laporan untuk evaluasi usability website BPMRPK
17 Agustus 2016	Upacara HUT RI-71	Upacara memperingati HUT RI ke-71 di halaman BPMRPK
	Pembuatan laporan evaluasi website	Pembuatan laporan untuk evaluasi usability website BPMRPK
18 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Patepayan Minyak Jingge”
	Produksi audio	Produksi media audio berjudul “Monyet yang Pelupa”
19 Agustsus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Putri Ngerit Jadi Rebutan”
	Rapat internal	Rapat untuk membahas seminar pemanfaatan media pembelajaran
22 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Luwing yang sombong”
23 Agustus 2016	Penyerahan undangan seminar	Penyerahan undangan seminar di wilayah Kota Yogyakarta
24 Agustus 2016	Penyerahan undangan seminar	Penyerahan undangan seminar di wilayah Kota Yogyakarta
25 Agustus 2016	Persiapan lomba HUT RI ke-71	Pencarian perlengkapan dan peralatan untuk lomba HUT RI ke-71
26 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Jaranan Turonggo

		Yaksa”
29 Agustus 2016	Lomba HUT RI ke-71	Perlombaan masak antar divisi BPMRPK untuk memperingati HUT RI ke-71 dengan hasil divisi jiran sebagai juara pertama, divisi TU dan karyawan sebagai juara dua, dan divisi produksi sebagai juara tiga.
30 Agustus 2016	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Kebo Iwan dan Sumur Majapahit” dan “Perang Bubat”
31 Agustus 2016	Pembuatan rancangan produksi video	Pembuatan rancangan produksi video tutorial produksi audio.
1 September 2016	Persiapan seminar	Persiapan tempat dan perlengkapan seminar media pembelajaran anak usia dini
	Review audio	Pembuatan review BPMRPK model dongeng yang berjudul “Si Sarioto”
2 September 2016	Persiapan seminar	Persiapan tempat dan perlengkapan seminar media pembelajaran anak usia dini
5 September 2016	Seminar	Seminar nasional media pembelajaran pendidikan anak usia dini yang diadakan oleh PPL bekerjasama dengan BPMRPK.
6 September 2016	Penulisan GBIM	Pembuatan GBIM untuk pembuatan video tutorial.
7 September 2016	Penulisan naskah tutorial video	Pembuatan naskah untuk pembuatan video tutorial.
8 September 2016	Penulisan naskah tutorial video	Pembuatan naskah untuk pembuatan video tutorial.
9 September 2016	Persiapan pembuatan video	Persiapan tempat, perlengkapan, dan talent untuk pembuatan video tutorial.
12 September 2016	Produksi video	Pengambilan gambar untuk video tutorial produksi audio
13 September 2016	Produksi video	Pengambilan gambar untuk video tutorial produksi audio
14 September 2016	Editing video	Editing video tutorial produksi audio
15 September 2016	Finishing tutorial video	Finishing tutorial video
	Penarikan PPL UNY BPMRPK	Penarikan PPL UNY yang diikuti oleh Kepala BPMRPK, staff BPMRPK, dosen

		pendamping PPL UNY, dan seluruh mahasiswa PPL UNY.
--	--	--

Lampiran 2

Matrik Perencanaan Program Kerja Individu PPL

Matrik Perencanaan Program Kerja Individu PPL UNY
Tahun : 2016

Nama Sekolah / Lembaga : BPMRPK KEMENDIKBUD D.I.YOGYAKARTA
Alamat Sekolah / Lembaga : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I.YOGYAKARTA
Nama Mahasiswa : DENNA MARDANTI
NIM/ Prodi/ Fakultas : 13105241053/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

No	Program / Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam Per Minggu									Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	
1.	Evaluasi <i>usability</i> website BPMRPK Kemdikbud					32					32
2.	Pembuatan video tutorial produksi audio								12	15	27

Kepala BPMRPK

Drs. Aristo Rahadi, M.Pd
NIP. 19630305 199203 1 003

Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Ketua PPL

Yb. Endrian Pranata
NIM. 13105241049

Lampiran 3

Matrik Pelaksanaan Program Kerja Individu PPL



MATRIK PELAKSANAAN PROGRAM KERJA INDIVIDU PPL UNY

TAHUN : 2016

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK KEMENDIKBUD D.I.YOGYAKARTA

ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I.YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : DENNA MARDANTI

NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 13105241053/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

No	Program / Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam Per Minggu									Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	
1.	Evaluasi <i>usability</i> website BPMRPK Kendikbud	5	5	10	15	12					47
2.	Review media audio milik BPMRPK	8	5	3	3	2	2	3			26
3.	Pembuatan video tutorial produksi audio										29
	Analisis kebutuhan							3			
	Penyusunan GBIM dan penulisan naskah								6		
	Persiapan produksi								2		
	Produksi									10	8
	Finishing										

[illegible]Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Kepala BPPMPK

Drs. Aristo Rahadi, M.Pd
NIP. 19630305 199203 1 003

Drs, Aristo Rahadi, M.Pd
NIP. 19630305 199203 1 003



REKAPITULASI DANA INDIVIDY PPL UNY
TAHUN : 2016

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK KEMENDIKBUD D.I.YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA: JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I.YOGYAKARTA
NAMA MAHASISWA : DENNA MARDANTI
NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 13105241053/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif / Kualitatif	Serapan Dana dalam Rupiah			
			Swadaya / Lembaga	Mahasiswa	Penda Kabupaten	Sponsor / Lembaga lainnya
1.	Evaluasi <i>usability</i> website BPMRPK	Laporan evaluasi <i>usability</i> website BPMRPK yang datanya diperoleh dari 16 responden yang merupakan guru TK/PAUD dari wilayah provinsi DIY.	-	Rp 54.000,-	-	-
2.	Review media audio BPMRPK	Mengkaji sebanyak 26 audio model dongeng dari 28 audio model dongeng yang diberikan. Dua audio tidak bisa dikaji karena format yang rusak sehingga tidak bisa diputar.	-	Rp 5.000,-	-	-
3.	Pembuatan video tutorial produksi audio	Video tutorial produksi audio berdurasi 3' 33"	-	Rp 24.000,-	-	-
			Jumlah			
			Rp			




REKAPITULASI DANA INDIVIDY PPL UNY
TAHUN : 2016

	83.000,-
--	----------

Ketua BPMPK

Drs. Aristo Rahadi, M.Pd
IP. 19630305 199203 1 003

Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Ketua PPL

Yb. Endrian Pranata
NIM. 13105241049

Lampiran 5

Lembar Review Media Audio Produksi BPMRPk

LAPORAN REVIEW MODEL DONGENG BPMRPK

No.	Judul	Durasi	Keterangan
1.	Kemabang Ander Nyawe	21.54	Sudah direview
2.	Kerajaan Kota Kapur	14.55	Sudah direview
3.	Toar dan Lumimuut	21.38	Sudah direview
4.	Kerio Panting	17.32	Sudah direview
5.	Legenda Tuan Sormaliat	18.51	Sudah direview
6.	Sunan Kalijaga dan Kyai Geseng	20.25	Sudah direview
7.	Megat Merai Kendis	28.35	Sudah direview
8.	Legenda Tingi Raja	18.16	Sudah direview
9.	Sang Jungking dan Burung Dedek Seri 1	21.59	Sudah direview
10.	Sang Jungking dan Burung Dedek Seri 1	20.14	Sudah direview
11.	Raden Mas Pahit	17.44	Sudah direview
12.	Pak Lebai Malang	17.46	Sudah direview
13.	Tragedi di Maibit	21.13	Sudah direview
14.	Siluman Biru	14.29	Sudah direview
15.	Asal Usul Desa Cibuliar	21.57	Sudah direview
16.	Dongeng Sangkuriang	-	Belum direview karena audio rusak dan tidak dapat diputar
17.	Kepahlawanan Ranggalawe	20.38	Sudah direview
18.	Raja Burung Parkit	21.31	Sudah direview
19.	Burung Taun dan Burung Ngul-Ngul	15.36	Sudah direview
20.	Dongeng Si Munyeh	18.43	Sudah direview
21.	Patepayan Minak Jingge	20.51	Sudah direview
22.	Putri Ngerit Jadi Rebutan	10.29	Sudah direview
23.	Dongeng Tapa Tuladenggi dan Patunggo	-	Belum direview karena audio rusak dan tidak dapat diputar
24.	Luwing yang Sombong	19.20	Sudah direview
25.	Jaranan Turonggo Yaksa	24.02	Sudah direview
26.	Kebo Iwa dan Sumur Majapahit	19.29	Sudah direview
27.	Perang Bubat	19.34	Sudah direview
28.	Si Sarioto	18.33	Sudah direview

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Kembang Ander Nyawe
Durasi	:	21.54
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dan mulai mematuhi aturan, dapat mengendalikan emosinya, menunjukkan percaya diri, dan dapat menjaga diri sendiri
Perkembangan Dasar	:	Anak berani untuk mengambil keputusan
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	20 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengajarkan anak untuk menjadi pemberani dan berbakti kepada orangtua, seperti Raden Wirantake yang bersedia mengorbankan nyawanya untuk mencari kembang ander nyawe di Gunung Putak yang berbahaya dan ganas sebagai obat untuk kesembuhan ayahnya yang merupakan Raja di Kerajaan Pejanggik yang terletak di Lombok. Kembang ander nyawe memiliki arti kembang yang didapat mempertaruhkan nyawa antara hidup dan mati.

LEMBAR PREVIEW
MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Legenda Kota Kapur
Durasi	:	14.55
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri.
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal rasa tanggungjawab.
Indikator	:	1. Menjaga barang milik sendiri dan orang lain 2. Meletakkan sesuatu pada tempatnya 3. Merapikan alat-alat setelah melakukan kegiatan
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	20 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Dongeng ini bercerita tentang Perdana Menteri Hutapea yang mendapatkan tahta untuk menjadi raja di Kerajaan Kota Kapur karena kegigihannya dalam berperang dan menyelamatkan anak Raja Hindustan yang pada akhirnya menjadi istri Perdana Menteri Hutapea. Cerita ini mengajarkan tentang betapa pentingnya pengabdian kepada negara serta bertujuan untuk mengenalkan anak untuk bekerja keras untuk menjaga sesuatu yang sudah menjadi kewajibannya agar mendapatkan hasil yang ia inginkan.

LEMBAR PREVIEW
MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Toar dan Lumimuut
Durasi	:	21.38
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri.
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal tanggungjawab.
Indikator	:	1. Menjaga barang milik sendiri dan orang lain 2. Meletakkan sesuatu pada tempatnya 3. Merapikan alat-alat setelah melakukan kegiatan
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	20 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini merupakan cerita rakyat dari Minahasa. Cerita ini mengisahkan tentang Toar dan Lumimuut, anak dari Karima yang mencoba mencari jati diri mereka dengan mengembara. Sebelum pergi Karima memberikan tongkat yang sama panjang, dengan maksud apabila diperjalanan mereka bertemu dengan orang yang membawa tongkat, maka tongkat tersebut berfungsi sebagai alat pembanding, apabila tongkatnya sama panjang maka mereka terikat saudara dan apabila tongkat mereka berbeda ukurannya maka mereka bukanlah saudara dan mereka boleh menikah. Cerita ini mengajarkan anak untuk selalu ingat dan menuruti nasihat perintah orangtua karena orangtua pasti menginginkan anaknya dapat meraih cita-citanya demi masa depan yang bahagia dan tidak ada hasil apapun yang bisa diraih tanpa usaha yang keras serta menjaga semua titipan orang tua dengan baik

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Kerio Panting
Durasi	:	17.32
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri.
Perkembangan Dasar	:	Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang dikenal
Indikator	:	1. Senang bermain dengan teman 2. Meminta izin bila menggunakan benda milik orang lain 3. Mau bekerja dalam kelompok

		<div>4. Berkomunikasi dengan orang-orang yang ditemuinya</div> <div>5. Meminta perhatian dengan mengangkat tangan, membuat permintaan verbal, atau cara lainnya</div> <div>6. Mendengar dan berbicara dengan orang dewasa yang dikenalnya</div> <div>7. Mengadukan masalah kepada orang dewasa ketika mengalami ketidaknyamanan dengan teman</div> <div>8. Mau menyapa teman</div> <div>9. Tidak mengganggu teman</div> <div>10. Mau mengalah</div> <div>11. Mau menolong teman</div> <div>12. Menunjukkan perhatian terhadap orang lain</div>
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	21 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan tentang perjuangan Kerio Panting yang berusaha memperjuangkan warga Patung untuk menghapuskan upeti dari Kasultanan Palembang. Cerita ini mengajarkan bahwa seorang pemimpin harus memiliki sifat arif dan jujur selain itu kita harus optimis dalam hidup dan tidak pantang menyerah dan tidak boleh seperti Sultan Palembang yang tidak adil dan selalu membebani rakyat untuk kepentingannya sendiri.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Legenda Tuan Sormaliat
Durasi	:	18.51
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri.
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal tanggungjawab.
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga barang milik sendiri dan orang lain 2. Meletakkan sesuatu pada tempatnya 3. Merapikan alat-alat setelah melakukan kegiatan
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	21 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan tentang Pangeran Sormaliat yang diberi perintah oleh tabib suruhan pamannya yang bersekongkol dengan paman Pangeran Sormaliat yang jahat untuk mencari obat-obatan namun dengan cara-cara yang berbahaya yang bermaksud agar Pangeran Sormaliat meninggal dan tidak menjadi Raja di Kerajaan selanjutnya. Namun rencana tersebut gagal dan sebaliknya Paman Sormaliat yang akhirnya meninggal dan Pangeran Sormaliat yang menjadi raja. Cerita ini bertujuan untuk mengajarkan kita agar bertanggung jawab untuk selalu menepati janji, apapun itu serta untuk mengingatkan kepada kita bahwa niat baik akan berbuah baik dan niat jahat akan berbuah jahat.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Sunan Kalijaga dan Kyai Geseng
Durasi	:	20.25
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama.
Standar Perkembangan	:	Anak mampu melakukan ibadah dan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk.
Perkembangan Dasar	:	Dapat menyayangi ciptaan Tuhan
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan 2. Berbuat baik terhadap sesama teman. Misal: Tidak mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan 3. Menyiram/merawat tanaman 4. Memberi makan binatang 5. Suka menolong teman dan orang dewasa 6. Menyayangi sahabat 7. Mau berbagi dengan orang lain
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	22 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini berkisah tentang perampok terkenal bernama Berandal Lokojoyo yang bertemu dengan Sunan Bonang dan akhirnya menjadi murid dari Sunan Bonang dan oleh Sunan Bonang, Berandal Lokojoyo diubah menjadi Sunan Kalijaga. Serta Berandal Cokrojoyo yang menjadi murid Sunan Kalijaga dan berganti nama menjadi Kyai Geseng. Pesan yang dapat diambil dari dongeng ini adalah untuk selalu berusaha memperbaiki diri dan berbuat kebaikan.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Megat Merai Kandis
Durasi	:	28.35
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama.
Standar Perkembangan	:	Anak mampu melakukan ibadah dan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk.
Perkembangan Dasar	:	Dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah
Indikator	:	1. Membedakan perbuatan yang benar dan salah 2. Menyebutkan perbuatan salah dan benar
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	22 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita tentang seorang ibu yang hamil yang diperintah suaminya apabila anak yang lahir laki-laki maka ia boleh membesarkannya, namun apabila yang lahir perempuan maka sang ibu harus membunuh anak tersebut. Hingga pada suatu hari lahirlah anak perempuan dari sang ibu dan sang ibu diam-diam membesarkan namun sang suami mengetahuinya dan segera membunuh anak tersebut hingga akhirnya anak perempuan tersebut meninggal dan sang suami baru menyesali perbuatannya. Pesan dari dongeng ini yaitu kita tidak boleh berbohong walaupun dengan alasan yang benar dan kita tidak boleh mengikuti sifat sang suami yakni yang selalu melakukan sesuatu dengan amaranan maka dari itu kita dapat belajar bahwa kemarahan tidak akan menyelesaikan masalah dan akan menimbulkan masalah yang baru.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Sang Jungking dan Burung Dedek 1
Durasi	:	21.59
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama
Standar Perkembangan	:	Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana serta mulai berperilaku baik atau sopan
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal sopan santun dan mulai berperilaku saling menghormati sesama
Indikator	:	1. Mengucapkan salam, terima kasih, minta tolong, minta maaf secara sederhana 2. Mau menyapa dan menjawab sapaan dengan ramah
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	25 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini berisi tentang Jungking yang memiliki burung dedek yang ia sayangi namun sayang keluarga Jungking kurang beruntung dengan kondisi ekonomi yang miskin dan terus menerus mendapat perlakuan buruk dari masyarakat namun mereka tetap tabah dan bersyukur hingga akhirnya mereka mendapatkan rejeki hingga hidup keluarga Jungking menjadi lebih baik. Pesan dari cerita ini adalah kita harus senantiasa lapang dada dan ikhlas serta tetap selalu beribadah dan berdoa karena takdir manusia sudah diatur oleh Tuhan namun kita juga perlu berusaha untuk mencapai impian kita.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Sang Jungking dan Burung Dedek 2
Durasi	:	20.14
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama
Standar Perkembangan	:	Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana serta mulai berperilaku baik atau sopan
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal sopan santun dan mulai berperilaku saling menghormati sesama
Indikator	:	1. Mengucapkan salam, terima kasih, minta tolong, minta maaf secara sederhana 2. Mau menyapa dan menjawab sapaan dengan ramah
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	25 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini berisi tentang keluarga Jungking akhirnya pergi ke hutan setelah rumah mereka terbakar dan diluar dugaan kehidupan mereka malah jauh lebih baik daripada sebelumnya. Pesan yang disampaikan dalam dongeng ini adalah kesabaran dan ketabahan adalah harta yang sangat berharga karena dengan begitu kita dapat bersyukur dan menerima cobaan dengan ikhlas. Selain itu, kita juga harus senantiasa lapang dada dan ikhlas serta tetap selalu beribadah dan berdoa karena takdir manusia sudah diatur oleh Tuhan namun kita juga perlu berusaha untuk mencapai impian kita.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Raden Mas Pahit
Durasi	:	17.44
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Dapat menunjukkan kemandirian
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menolong dirinya sendiri 2. Mampu berpisah dengan orangtua tanpa menangis 3. Memilih kegiatan sendiri 4. Melakukan kegiatan kebersihan diri dan lingkungan sekitarnya
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	26 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan tentang seorang pelukis kerajaan Majapahit, Raden Pahit yang ditugaskan untuk melukis Dewi Ratnasari yang berada di Lombok, namun ternyata mereka berdua malah saling jatuh cinta dan menikah. Raja Majapahit yang mendengar hal ini merasa murka dan mengutus untuk membumi hanguskan Pulau Lombok. Raden Pahit dan Dewi Ratnasari pun pindah dan mendirikan Kerajaan Selo Parang. Cerita ini memberi pelajaran agar bisa berhasil dalam suatu pekerjaan diperlukan kerja keras dan keyakinan.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Lebai Malang
Durasi	:	17.46
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Dapat menunjukkan kemandirian
Indikator	:	1. Menolong dirinya sendiri 2. Mampu berpisah dengan orangtua tanpa menangis 3. Memilih kegiatan sendiri 4. Melakukan kegiatan kebersihan diri dan lingkungan sekitarnya
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	26 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan tentang pak Lebai yang selalu mengalami kesialan mulai dari tidak mendapat dua kepala kerbau, tidak mendapat makanan enak, tidak mendapatkan ikan sebagai lauk untuk makan, hingga bekal nasi putih yang dimakan oleh anjing peliharaannya. Cerita ini mengajarkan supaya kita memiliki pendirian dan jangan mudah dipengaruhi oleh siapapun dan apapun.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Tragedi di Maibit
Durasi	:	23.13
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama.
Standar Perkembangan	:	Anak mampu melakukan ibadah dan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk
Perkembangan Dasar	:	Dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah.
Indikator	:	1. Membedakan perbuatan yang benar dan salah 2. Menyebutkan perbuatan salah dan benar
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	28 Juli 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan tentang perjuangan Ki Ageng Maibit yang memiliki dua orang muridnya yaitu Joko Klentheng dan Sri Mangati. Pesan yang dapat diambil dari dongeng ini yaitu semua kejahatan pada akhirnya dapat dikalahkan oleh kebaikan.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Siluman Biru
Durasi	:	14.29
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Mulai menunjukkan rasa percaya diri
Indikator	:	1. Menunjukkan kebanggaan atas hasil kerja buatannya 2. Berani mengungkapkan pertanyaan atau pendapat
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	1 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan tentang seorang istri yang ingin melahirkan dan dibantu oleh seorang bibi yang ternyata pada malam setelah sang istri melahirkan, bibi tersebut berubah menjadi harimau. Sang istri yang ketakutan karena melihat harimau di dalam rumahnya tanpa sengaja membunuh bibi tersebut dan sang istri baru sadar keesokan harinya bahwa harimau tersebut adalah sang bibi yang telah menolong persalinannya. Cerita ini bertujuan untuk mengajarkan kita untuk hati-hati tapi berani untuk bertanya.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Asal Usul Desa Cibulir
Durasi	:	21.57
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Mulai menunjukkan rasa percaya diri
Indikator	:	1. Menunjukkan kebanggaan atas hasil kerja buatannya 2. Berani mengungkapkan pertanyaan atau pendapat
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	2 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan tentang mbah lyong yang awalnya di pandang sebelah mata oleh masyarakat yang suka menyabung ayam dan menyembah batu serta pohon hingga pada akhirnya Mbah lyong menunjukkan kesaktiannya dengan menghidupkan kembali ayamnya yang telah kalah dalam pertandingan dan menyembuhkan penyakit kulitnya dengan cara membasuh kulitnya dengan air wudhu dan orang-orang mulai berpikir bahwa Mbah lyong bukan orang yang sembarangan. Lambat laun, Mbah lyong mulai mengajarkan Agama Islam di wilayah tersebut. Hingga pada suatu hari terjadilah bencana yang besar yang sudah diramalkan oleh Mbah lyong yang menghancurkan desa dan menjadikan desa tersebut sebuah penanmpungan air. Sejak saat itu, desa tersebut diberi nama Ciburial, Ci yang berarti air dan Rial yang berarti pancaran. Pesan yang dapat diambil dari cerita ini adalah jika kita berburuk sangka sebelum benar-benar mengetahui sesuatu makan akan berakibat buruk bagi kita dan orang lain.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Kepahlawanan Ranggalawe
Durasi	:	20.38
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Bahasa
Standar Perkembangan	:	Anak dapat mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, serta memiliki perbendaharaan kosakata, yang semakin banyak
Perkembangan Dasar	:	Dapat berkomunikasi/berbicara secara lisan dengan jelas
Indikator	:	<div>1. Menyebutkan nama diri dan orangtua</div> <div>2. Berbicara dengan kalimat sederhana dan jelas</div> <div>3. Menyampaikan pesan dari orangtua ke guru</div> <div>4. Mengambil keputusan ketika dihadapkan pada pilihan</div> <div>5. Mulai bertanya dengan suatu tujuan</div> <div>6. Menyanyikan lagu sederhana</div> <div>7. Menggunakan kata tanya</div> <div>8. Menggunakan kata keterangan</div> <div>9. Menjawab pertanyaan tentang hubungan sebab akibat secara sederhana</div> <div>10. Menggunakan 3-4 kata dalam 1 kalimat</div> <div>11. Menyebutkan benda sesuai fungsinya</div> <div>12. Menggunakan kata kepunyaan</div> <div>13. Meniru bunyi huruf-huruf</div> <div>14. Menyebutkan suku kata pertama dari kata yang sudah dikenal saat guru mengucapkan suku kata pertama.</div> <div>15. Mengenali tulisan nama diri sendiri</div> <div>16. Menceritakan pengalaman sederhana</div> <div>17. Menceritakan kembali cerita yang didengarnya/peristiwa yang dialami secara sederhana</div> <div>18. Berkomentar atas cerita yang dibacakan</div> <div>19. Berpartisipasi dalam percakapan dengan teman</div>
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	4 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan Ronggolawe, sorang bupati Tuban dan panglima Kerajaan Majapahit. Ronggolawa tidak disukai oleh Nambi seorang patih Majapahit. Nambi berusaha mncelakai Ronggolawe dan akhirnya berhasil membunuh Ronggolawe. Pada cerita ini bertujuan untuk mengajarkan kita sikap adil dan bijaksana supaya kita dihargai orang lain dan apabila kita membuatu suatu keputusan perlu untuk mempertimbangkan dari pendapat orang lain.

MODEL DONGENG **PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN**

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Raja Burung Parkit
Durasi	:	21.31
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama
Standar Perkembangan	:	Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana serta mulai berperilaku baik atau sopan
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal dan menyayangi ciptaan Tuhan
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebut contoh ciptaan Tuhan secara sederhana 2. Menyayangi ciptaan Tuhan 3. Mau menolong teman 4. Menunjukkan empati dan perhatian terhadap orang lain
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	8 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini mengisahkan Raja Burung Parkit yang mengorbankan dirinya supaya bisa membebaskan rakyat burung parkit dari perangkap pemburu. Pesan yang disampaikan dalam cerita ini seorang mimpin harus berani berkorban demi rakyatnya.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Burung Taun dan Burung Ngul-Ngul
Durasi	:	15.36
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Dapat menjaga keamanan diri sendiri
Indikator	:	1. Menghindari dari benda-benda yang berbahaya 2. Menolak sesuatu yang tidak nyaman bagi dirinya
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	9 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini dari Minahasa tentang Burung Taun yang menginginkan mahkota Burung Bayan, hingga pada suatu hari Burung Taun meminjam mahkota Burung Bayan dan tidak dikembalikan seperti janji Burung Taun. Burung Bayan sedih sekali karena mahkota tidak dikembalikan oleh Burung Taun. Dongeng ini bertujuan untuk mengajarkan agar tidak berkhianat dengan sahabat kita sendiri serta jangan terlalu baik terhadap orang-orang di sekitar kita agar tidak tertipu nantinya, dan hendaklah kita selalu berhati-hati dalam melakukan sesuatu agar tidak menyesal nantinya.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Si Munyeh
Durasi	:	18.43
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama
Standar Perkembangan	:	Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana serta mulai berperilaku baik atau sopan
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal dan menyayangi ciptaan Tuhan
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebut contoh ciptaan Tuhan secara sederhana 2. Menyayangi ciptaan Tuhan 3. Mau menolong teman 4. Menunjukkan empati dan perhatian terhadap orang lain
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	11 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini berkisah mengenai Putri Wideradin yang diasingkan oleh keluarga kerajaan ke hutan dan akhirnya bertemu dengan si Munyeh, kera ajaib yang bisa berbicara layaknya manusia. Pada akhirnya identitas si Munyeh yang seorang putra kerajaan dan juga sepupu dari Putri Wideradin terbongkar dan menikahkan si Munyeh dengan Putri Widerasi. Cerita ini mengajarkan agar kita hidup rukun antar saudara serta jauhkan sifat iri dan dengki karena sifat tersebut mengakibatkan perpecahan dan permusuhan.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Patepayan Minak Jingge
Durasi	:	20.51
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian.
Standar Perkembangan	:	Anak mampu beriteraksi, dan mulai mematuhi aturan, dapat mengendalikan emosinya,menunjukan percaya diri, dan dapat menjaga diri sendiri
Perkembangan Dasar	:	Dapat bertanggung jawab
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan tugas yang diberikan guru. 2. Menjaga barang milik sendiri dan orang lain 3. Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai 4. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan 5. Memelihara milik sendiri 6. Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	18 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Cerita ini berkisah tentang tekad dan kerja keras Minak Jingge dalam perjalanannya menuju puncak Gunung Rinjani untuk bertemu dengan Dewi Anjani. Pada akhirnya Minak Jingge bertemu dengan Dewi Anjani setelah diantar oleh Ki Rangge dan mendapatkan kesaktian dari Dewi Anjani yang membuat gadainya berubah setelah berisi kancing baju Dewi Anjani dan diberi nama Gadai Wesi Kuning. Setelah mendapat kesaktian, Minak Jingge berjanji kepada Dewi Anjani untuk menggunakan Gadai Wesi Kuning dalam hal yang kebaikan namun Minak Jingge malah berbuat sebaliknya dan akhirnya Minak Jingge dibunuh oleh Damar Wulan dengan menggunakan Gadai Wesi Kuning miliknya sendiri. Dongeng ini memiliki pesan agar setiap orang harus bisa memegang janji serta sifat baik buruk sifat seseorang dipengaruhi oleh tingkah laku orang itu sendiri.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Putri Merit Jadi Rebutan
Durasi	:	10.29
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama
Standar Perkembangan	:	Anak mampu melakukan ibadah dan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk
Perkembangan Dasar	:	Dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah
Indikator	:	1. Membedakan perbuatan yang benar dan salah 2. Menyebutkan perbuatan salah dan benar
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	19 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Putri Merit merupakan gadis idaman pada masanya dan diperebutkan oleh banyak lelaki. Hingga pada suatu hari Putri Merit lelah melihat pertengkaran yang disebabkan sebagian orang yang ingin menikahin dirinya dan pada akhirnya Putri Merit menjadi penguasa jagat lelembut sehingga tidak ada lagi manusia yang memperebutkannya. Nilai moral yang bisa diambil dalam kisah ini yaitu jangan lah kita berlebihan bila menginginkan sesuatu karena bisa mejadikan perpecahan.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Luwing yang Sombong
Durasi	:	19.20
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama
Standar Perkembangan	:	Anak mampu melakukan ibadah dan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk
Perkembangan Dasar	:	Dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah
Indikator	:	1. Membedakan perbuatan yang benar dan salah 2. Menyebutkan perbuatan salah dan benar

Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	22 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Dahulu kala, luwing merupakan hewan yang sangat gesit dan cepat hingga tidak ada hewan di dunia ini yang bisa menandinginya. Kehebatan luwing tersebut membuat luwing sombong dan tidak disukai hewan-hewan yang lain. Kemudian suatu hari, penguasa alam menghukum seluruh keluarga luwing dengan memperbanyak kaki luwing sehingga luwing tidak dapat berlari kencang seperti dahulu. Nilai moral yang bisa diambil dalam kisah ini janganlah kita berperilaku sombong apabila kita memiliki suatu kelebihan, karena sehebat-hebatnya kita ada yang lebih hebat dari kita yaitu Tuhan Yang Maha Esa.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Jaranan Turonggo Yaksa
Durasi	:	24.02
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Moral dan nilai-nilai agama
Standar Perkembangan	:	Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana serta mulai berperilaku baik atau sopan
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal sopan santun dan mulai berperilaku saling menghormati sesama
Indikator	:	1. Mengucapkan salam, terima kasih, minta tolong, minta maaf secara sederhana 2. Mau menyapa dan menjawab sapaan dengan ramah
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	26 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Dongeng ini menceritakan tentang asal-usul Jaranan Turonggo Yaksa. Diawali dengan wabah yang menyerang Desa Dongko hingga membuat hewan ternak mati tiba-tiba, kemudian sesepuh desa menyarankan untuk mengadakan bersih desa namun setelah bersih desa dilakukan tetap saja wabah yang menyerang desa tersebut tidak kunjung reda. Pada hari berikutnya, seluruh warga desa bermimpi didatangi oleh seorang kakek, kakek tersebut berpesan untuk mengulangi bersih desa dengan diadakan pertunjukkan yang menunjukkan kuda-kudaan dari bambu dengan kepala raksasa. Pada akhirnya, warga desa melakukan pesan dari mimpi tersebut dan berlatih dengan tekun untuk pertunjukkan yang diminta oleh sang kakek misterius bahkan warga desa membuat patokan-patokan khusus dalam mempertunjukkan pertunjukkan kuda-kudaan berkepala raksasa yang diberi nama Jaranan Turonggo Yaksa tersebut. Setelah bersih desa yang kedua dilakukan maka wabah yang tadinya menyerang desa tersebut menghilang dan warga hidup nyaman, tertram, dan aman kembali seperti dahulu kala. Nilai moral yang dapat diambil dari cerita ini adalah kita harus bersyukur atas rahmat karunia Tuhan Yang Maha Esa karena semua yang kita dapat merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Kebo Iwa dan Sumur Majapahit
Durasi	:	19.29
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Dapat menjaga keamanan diri sendiri
Indikator	:	1. Menghindari dari benda-benda yang berbahaya 2. Menolak sesuatu yang tidak nyaman bagi dirinya
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	30 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Seorang suami istri dikarunai seorang anak laki, bernama Kebo Iwa yang artinya tangan kerbau. Kebo Iwa berbadan besar dan memiliki porsi makan yang diluar batas namun walaupun begitu ia tumbuh menjadi anak yang baik bahkan mengabdikan untuk desanya. Kebo Iwa memiliki kesaktian untuk membuat sumur hanya dengan jarinya. Bahkan Kebo Iwa menjadi benteng pelindung Kerajaan Bali, hingga Kerajaan Majapahit tdak sanggup menaklukkan Kerajaan Bali karena perlindungan Kebo Iwa. Patih Gajah Mada akhirnya membangun strateri untuk membunuh Kebo Iwa dengan cara berpura-pura meminta Kebo Iwa membuatkan sumur untuk Kerajaan Majapahit dan mengubur Kebo Iwa di dalam sumur buatannya tersebut. Pada akhirnya Kebo Iwa tewas dan Kerajaan Majapahit mampu menduduki wilayah Bali. Pesan yang dapat diambil cerita ini agar kita jangan mudah percaya kepada orang lain. Selain itu baik hati dan suka menolong adalah sikap yang baik tapi kita juga harus melihat siapa yang kita tolong, apabila kita merasa sulit melakukannya maka kita harus menolaknya dengan cara yang sopan.

MODEL DONGENG
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Perang Bubat
Durasi	:	19.34
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Dapat menjaga keamanan diri sendiri
Indikator	:	1. Menghindari dari benda-benda yang berbahaya 2. Menolak sesuatu yang tidak nyaman bagi dirinya
Previewer	:	Denna Mardanti

Tanggal Preview	:	30 Agustus 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Perang Bubat merupakan perang yang terjadi karena keegoisan Patih Gajah Mada. Patih Gajah Mada menginginkan Putri Diah Pitaloka diberikan kepada Kerajaan Majapahit sebagai persembahan sebagai bentuk tanda takluk Kerajaan Sunda terhadap Kerajaan Majapahit, bukan sebagai calon istri dari Prabu Hayam Wuruk. Oleh karena hal tersebut maka Kerajaan Sunda merasa tersinggung namun Kerajaan Majapahit tetap tidak mau merubah keputusan hingga akhirnya menimbulkan pertengkaran dan perang di Bubat. Pesan yang dapat diambil dari dongeng ini adalah agar jika memiliki pendirian jangan mudah dipengaruhi orang lain agar menjauhkan dari hal yang tidak baik, sebaliknya jika martabat kita direndahkan maka kita harus membelanya.

MODEL DONGENG

PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

Judul Program	:	Si Sarioto
Durasi	:	18.33
Sasaran	:	Anak
Aspek Perkembangan	:	Sosial, emosional, dan kemandirian
Standar Perkembangan	:	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal tanggung jawab, kemandirian dan mulai menunjukkan rasa percaya diri
Perkembangan Dasar	:	Dapat mengenal rasa tanggungjawab
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga barang milik sendiri dan orang lain 2. Meletakkan sesuatu pada tempatnya 3. Merapikan alat-alat setelah melakukan kegiatan
Previewer	:	Denna Mardanti
Tanggal Preview	:	1 September 2016
Instansi	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan/UNY

B. RINGKASAN

Dongeng ini menceritakan tentang Sarioto yang menemukan seekor ikan yang ternyata jelmaan dari seorang gadis cantik. Lambat laun Sarioto pun jatuh cinta pada gadis tersebut dan ingin menikahinya. Gadis tersebut akhirnya bersedia menikahi Sarioto dengan syarat Sarioto jangan memberitahu asal-usul gadis tersebut yang dibeli seharga dedak padi dan Sarioto pun menyanggupi syarat tersebut. Hingga pada suatu hari Sarioto tidak sengaja menyebut asal-usul gadis tersebut dan membuat gadis tersebut sedih sampai timbulah gempa dan banjir yang menenggelamkan desa Sarioto. Nilai moral yang bisa diambil dalam kisah ini yaitu janganlah kita melupakan janji kita dan senantiasa menjaga dan menepati janji yang telah kita buat karena melanggar janji akan berakibat buruk bagi kita serta kita harus bisa menjaga amarah agar tetap mengingat janji kita.

Lampiran 6
Laporan Uji Instrumen di TK Pedagogia

LAPORAN UJI COBA INSTRUMEN PADA TK LABORATORI
PEDAGOGIA

Disusun oleh :

Eha Juliaha 13105241027

Denna Mardanti 13105241053



TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 2016 mahasiswa Teknologi Pendidikan yang dilaksanakan di Balai Pengembangan Media Audio Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) menjadi peluang besar bagi mahasiswa untuk memperoleh ilmu dan pengalaman. Salah satu tugas BPMRPK ialah melakukan Pengkajian Instrumen media audio yang telah diproduksi dan dikembangkan pada kegiatan sebelumnya.

PPL tahun 2016 kali ini bertepatan dengan agenda BPMRPK dalam penyusunan desain dan instrumen pengkajian pemanfaatan media audio pembelajaran untuk PAUD yang bermaksud untuk menghasilkan desain dan instrumen evaluasi dampak model dan format media audio untuk PAUD pada ketiga model yang dikembangkan. BPMRPK mengembangkan tiga model media audio untuk PAUD, diantaranya Model Media Audio Gelaria (Gerak dan Lagu Anak Nusantara), Media Audio AKSI (Aku Kenal Suara Ini), dan Media Audio Permata (Permainan Tradisional Anak Nusantara).

Untuk pengkajian instrumen sendiri dilakukan di TK Laboratorium Pedagogi, Bantul. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi beberapa mahasiswa PPL untuk ikut berturut serta dalam acara tersebut, dan merupakan peluang yang sangat baik untuk merancang sebuah penelitian skripsi.

B. TUJUAN

Tujuan dari kegiatan ini adalah :

1. Memperoleh pengalaman dan ilmu baru
2. Meningkatkan kinerja pelaksanaan proker
3. Mempersiapkan skripsi
4. Meningkatkan motivasi
5. Membuktikan apakah produk media audio tersebut layak atau tidak

C. HASIL YANG DIHARAPKAN

Hasil yang diharapkan adalah :

1. Kelayakan media audio yang telah diproduksi
2. Instrumen bisa valid dan reliable

BAB II

PELAKSANAAN

A. STRATEGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengkajian instrumen dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 27 Juli 2016. Pelaksanaan uji coba instrumen ini berlangsung satu hari dengan melakukan pengamatan di TK Laboratori Pedagogia dan diskusi untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel.

B. PELAKSANAAN

Pelaksanaan Ujicoba Instrumen Pemanfaatan Media Audio Pembelajaran untuk PAUD menggunakan model Gelaria dengan judul “Ke Kebun Binatang” menggunakan metode observasi yang dilaksanakan pada :

- a. Hari/tanggal : Rabu/27 Juli 2016
- b. Tempat : TK Laboratori Pedagogia Yogyakarta

Jl. Bantul No. 50 Yogyakarta

Pihak BPMRPK mendatangi TK Laboratori Pedagogia untuk melakukan uji coba instrumen. Pelaksanaan dimulai dengan *briefing* bersama guru yang bersangkutan selama sepuluh menit. Selanjutnya, pengamatan dilakukan dengan menilai kesesuaian gerakan dari 15 (lima belas) anak pada saat model Gelaria dengan judul “Ke Kebun Binatang” diputar selama dua kali. Penilaian dilakukan dengan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya yakni sebanyak 31 (tiga puluh satu butir instrumen) dengan skala 1 (satu) hingga 4 (empat).

Langkah berikutnya yaitu diskusi mengenai instrumen yang digunakan pada saat penilaian. Kegiatan ini pada saat pengamatan selesai dilakukan. Pada diskusi ini ditemukan kesulitan pada saat memberikan nilai karena jumlah anak yang banyak serta jumlah instrumen yang banyak pula. Selain itu terdapat 15 (lima belas) siswa taman kanak-kanak TK Laboratori.

C. HASIL YANG DIPEROLEH

Pada pelaksanaan pengkajian instrumen pemanfaatan media audio pembelajaran untuk PAUD menggunakan model Gelaria dengan judul “Ke Kebun Binatang” dari 31 (tiga puluh satu) instrumen terdapat 15 (lima belas) instrumen yang dihapus dan diubah. Instrumen yang dihapus dan diperbaiki dapat kata-katanya dilihat pada tabel dibawah ini.

No.	Butir	Keterangan
1.	2	Dihapus karena sudah masuk didalam butir 13
2.	3	Dihapus karena tidak terdapat pada program
3.	4	Dihapus karena sudah masuk di dalam butir
4.	7	Dihapus karena ada di butir 14,15, dan 16
5.	10	Dihapus karena tidak ada diprogram
6.	14	Dihapus karena sudah ada dibutir 16
7.	15	Dihapus karena ada dibutir di 16
8.	18	Diubah mejadi satu dengan butir 17 menjadi “Anak dapat melangkahka kaki serong ke kanan dan ke kiri.”
9.	19	Dihapus
10.	21	diubah menjadi “Anak dapat mengayunkan tangan seperti belalai”
11.	22	Dihapus
12.	25	Diubah menjadi satu dengan butir 26 “Anak dapat memposisikan telapak kanan di depan wajah menghadap ke bawah dan tangan kiri di belakang punggung menghadap ke atas.
13.	27	Diubah menjadi satu dengan butir 29
14.	28	Dihapus
15.	30	Diubah

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari 31 Instrumen yang telah dirancang, terdapat 15 Instrumen yang dihapuskan, dan 16 instrumen yang valid dan telah diperbaiki. Hasil tersebut berdasarkan diskusi dengan guru-guru TK Pedagogi. Karna pada dasarnya rata-rata anak-anak sendiri sudah bisa mengikuti gerakan yang telah diperintahkan dalam Media Audio Model Gelaria.

Lampiran 7
Laporan Evaluasi Usability Website BPMRPK

**EVALUASI USABILITY WEBSITE BALAI
PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN**



Disusun oleh :

Denna Mardanti 13015241053

Mahasiswi Praktek Pengalaman Lapangan (PPL)

Balai Pengebangan Media Radio Pendidi kan dan Kebudayaan (BPMRPK)

Program Studi Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Tahun 2016

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan BPMRPK (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan) adalah dengan dibangunnya situs website. Website BPMRPK dibangun untuk memudahkan pengguna mengakses dan mengunduh produk-produk serta model-model yang dikembangkan oleh BPMRPK.

Demi meningkatkan kualitas website BPMRPK maka perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi adalah suatu proses menilai suatu program dengan kriteria-kriteria tertentu sebagai salah satu rekomendasi dalam mengambil suatu keputusan. Evaluasi juga merupakan proses yang ditempuh seseorang untuk memperoleh informasi yang berguna untuk menentukan alternatif yang diinginkan, karena penentuan atau keputusan semacam ini tidak diambil secara acak, maka alternatif-alternatif itu harus diberi nilai relatif, karenanya pemberian nilai itu harus memerlukan pertimbangan yang rasional berdasarkan informasi untuk proses pengambilan keputusan. Evaluasi yang dilakukan terkait dengan usability. Usability sangat berpengaruh karena selama ini BPMRPK belum pernah mengevaluasi website mereka terkait dengan *usability* itu sendiri. Seperti pada penelitian *Usability Evaluation Website E-Government Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online (LAPOR!): Perbandingan Antara Existing Product dan Development Product* oleh Amalia Mardhia Ersya dari Universitas Indonesia yang bertujuan untuk didapatkan hasil bahwa *usability* satu faktor melambatnya jumlah pengguna baru website LAPOR! adalah *usability* yang kurang baik pada website LAPOR!. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa usability sangat berpengaruh terhadap respon pengguna dan penting demi pengembangan website untuk meningkatkan kenyamanan penggunaan selama menggunakan website. *Usability* sendiri menurut Jacob Nielsen memiliki lima aspek yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Kelima hal tersebut akan dideskripsikan dalam penelitian ini untuk melihat kualitas *usability* dari website BPMRPK.

Sasaran bagi evaluasi adalah guru taman kanak-kanak di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Guru taman kanak-kanak dipilih karena saat ini BPMRPK sedang fokus dalam mengembangkan produk bagi PAUD dan Taman Kanak-Kanak.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat diungkapkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Usability diperlukan suatu situs agar pengguna memperoleh kenyamanan selama menggunakan website.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu mencakup 5 (lima) atribut usability menurut Jacob Nielsen yaitu *learnability* (kemudahan dalam pembeajaran), *efficiency* (efisiensi), *memorability* (kemudahan untuk diingat), *errors* (kegagalan), dan *satisfaction* (kepuasan).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang pada penelitian ini adalah bagaimana konsep usability menurut Jacob Nielsen dalam padangan guru Taman Kanak-Kanak yang menjadi pengguna website BPMRPK?

E. Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep usability menurut Jacob Nielsen dalam padangan guru Taman Kanak-Kanak yang menjadi pengguna website BPMRPK.

F. Manfaat

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan yaitu ini dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan website dari sudut pandang usability yang terkait dengan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*
2. Bagi mahasiswa yaitu sebagai bahan penelitian untuk menerapkan ilmu yang didapat pada saat perkuliahan.
3. Bagi masyarakat yaitu sebagai sumber belajar terkait dengan evaluasi *usability* website.

BAB II

Kajian Pustaka

1. Website

Menurut Gregorius (2004:30), website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web. Berdasarkan sifatnya, suatu website dibagi menjadi dua yakni:

1. Website Statis

Website statis adalah web yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode. Website statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik softwrenya saja, hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja. Contoh website statis ini, yaitu profil perusahaan.

2. Website Dinamis

Website dinamis merupakan web yang halaman selalu update, biasanya terdapat halaman backend (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. Web dinamis membutuhkan database untuk menyimpan. Website dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pengupdate-an dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik website.

Website memiliki unsur-unsur pembangun. Untuk membangun web atau situs diperlukan unsur yang harus ada agar situs dapat berjalan dengan baik. Unsur-unsur tersebut adalah Domain Name, Hosting, Script, Desain Web, dan Publikasi. Unsur-unsur pembangun website meliputi :

A. Domain Name

Unsur pertama adalah nama domain yakni alamat permanen situs di dunia internet untuk mengidentifikasi situs atau dengan kata lain alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet. Istilah umum yang digunakan adalah URL (Uniform Resource Locator).

B. Hosting

Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di situs.

C. Scripts (Bahasa Program)

Bahasa program adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan tiap perintah dalam situs ketika diakses. Jenis scripts sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah situs. Semakin banyak ragam scripts yang digunakan maka akan terlihat situs semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus.

D. Design Web

Design web sangat menentukan kualitas dan keindahan dan sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah website.

E. Publikasi

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi.

2. Usability

Usability sangat berpengaruh terhadap kepuasan dalam penggunaan suatu website. Seperti pada penelitian Analisis Sistem Informasi dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus Website STMIK Amikom Yogyakarta) yang dilakukan oleh M. Eko Widiatmoko, M. Suyanto, dan Amir Fatah Sofyan ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh nyata *usability* terhadap *website* STMIK Amikom Yogyakarta yang meneliti pengaruh efektifitas, efisiensi, dan errors pada kepuasan penggunaan. Pada penelitian yang menggunakan metode pengumpulan data menggunakan kuisioner yang ditujukan kepada civitas akademik STMIK Amikom tentang kualitas website yang skornya menggunakan skala Likert dimana semakin tinggi angka yang dipilih maka semakin tinggi pula tingkat kualitasnya. Pada penelitian tersebut didapatkan hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh nyata variabel efektifitas terhadap *usability* karena berdasarkan perhitungan nilai regresi menunjukkan bahwa apabila nilai efektifitas naik satu satuan maka

nilai kepuasan akan meningkat sebesar 0,109 satuan. Adanya pengaruh nyata variabel efesiensi terhadap *usability* karena berdasarkan perhitungan nilai regresi juga menunjukkan bahwa apabila nilai efesiensi naik satu satuan maka nilai kepuasan akan meningkat sebesar 0,974 satuan. Dan adanya pengaruh error terhadap *usability* karena nilai error berdasarkan perhitungan nilai regresi sebesar -0,026 dan nilai korelasi sebesar 0,055 maka jika nilai error naik satu satuan maka nilai kepuasan akan menurun dan jika nilai error menurun maka nilai kepuasan meningkat. Dan 80,1% besarnya dari variasi kepuasan bisa dijelaskan oleh variasi dari variabel penerapan efektifitas, efesiensi dan error. Sedangkan sisanya (19,9%) dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar variasi tersebut.

Menurut Jacob Nielsen, *usability* merupakan salah satu atribut untuk menilai suatu kualitas tentang bagaimana kemudahan user interface pada suatu perangkat. Selain itu, *usability* juga berguna sebagai metode untuk meningkatkan kemudahan user interface pada saat proses desain.

Ada 5 (lima) atribut *usability* menurut Jacob Nielsen, yaitu :

a. Learnability (Kemudahan dalam Pembelajaran)

Learnability merupakan bagaimana kemudahan tampilan desain web untuk dapat dipelajari pada saat pertama kali mengunjungi suatu website.

b. Efficiency (Efisiensi)

Efisiensi yakni terkait dengan seberapa cepat pengguna melakukan suatu kegiatan dengan fitur-fitur yang tersedia pada suatu website.

c. Memorability (Kemudahan untuk Diingat)

Memorability berkaitan dengan seberapa besar fitur-fitur yang ada di website dapat diingat oleh pengguna. Setelah pengguna tidak menggunakan website terlalu lama kemudian ingin menggunakan website tersebut apakah ia masih terbiasa dengan website tersebut.

d. Errors (Pengelolaan Kesalahan)

Errors yakni terkait dengan informasi kesalahan yang ditemukan pengguna selama menggunakan website dan bagaimana cara untuk menangani kesalahan tersebut. Pada penelitian “Evaluasi *Usability* untuk Mengetahui Akseptabilitas Aplikasi Berbasis Web” Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo Lutfiyah Dwi Setia Pada penelitiannya yang bertujuan untuk menganalisis *usability* yang mempengaruhi sikap pengguna (akseptabilitas) sistem terhadap aplikasi dengan menggunakan model akseptabilitas sistem milik Jacob Nielsen didapatkan hasil 5 variabel penentu kesalahan dari dalam sistem dan kesalahan pengguna (ER) terutama cepat atau tidak pengguna memperbaiki kesalahan (ER5) dapat mempengaruhi kenaikan tingkat

usability sekaligus berpengaruh positif dalam menaikkan tingkat akseptabilitas aplikasi SIMZAKI.

e. Satisfaction (Kepuasan)

Satisfaction yakni terkait dengan kenyamanan penggunaan selama menggunakan website.

BAB III

Metodologi Evaluasi

A. Subyek

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru-guru Taman Kanak-Kanak yang berada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Taman Kanak-Kanak tersebut sesuai dengan data dari *website* BPMRPK.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan berada di beberapa Taman Kanak-Kanak yang ada wilayah kota Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu Penelitian yakni sejak 18 Juli 2016 sampai dengan 17 Agustus 2016.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang data menggunakan teknik wawancara

a. Wawancara Tidak Terstruktur

Sugiyono (2015; 194) mengemukakan bahwa wawancara tidak struktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara otomatis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pada wawancara tidak struk yang menjadi pedoman wawancara hanyalah pertanyaan secara garis besar.

b. Kuisioner

Sugiyono (2015; 194) mengemukakan bahwa kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

D. Kisi-Kisi

1. Kisi-Kisi Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Σ
1.	Learnability	Kemudahan saat pertama kali membuka website	1	6
		Kejelasan tombol/navigasi pada websisite	2	
		Kejelasan fitur penyajian bantuan pada webiste	3	

		Warna	4	
		Huruf	5	
		Tata letak	6	
2.	Efficiency	Kecepatan untuk membuka halaman awal website	7	4
		Kecepatan untuk membuka konten wesite	8	
		Kecepatan untuk mengunduh data	9	
		Pembagian kategori materi	10	
3.	Memorability	Jangka waktu penggunaan website	11	5
		Ingatan pengguna terhadap fitur website	12	
		Ingatan pengguna terhadap isi website	13	
		Ingatan pengguna terhadap alamat website	14	
		Ingatan pengguna terhadap tata letak website (materi, petunjuk, <i>log in</i>)	15	
4.	Errors	Informasi apabila terjadi kesalahan	16	3
		Waktu terjadinya kesalahan	17	
		Kecepatan pemulihan kesalahan	18	
5.	Satificasition	Kepuasan penggunaan sistem	19	7
		Kenyamanan penggunaan sistem	20	
		Kenyamanan tampilan navigasi	21	
		Kenyamanan tampilan materi	22	
		Kemudahan penggunaan sistem	23	
		Kepuasan pengunduhan data	24	
		Kepuasan seluruh sistem	25	

2. Wawancara

No.	Nama	Aspek	Indikator
1.	Mariana Susanti		1. Kegunaan website 2. Sasaran website 3. Pengguna website

BAB IV

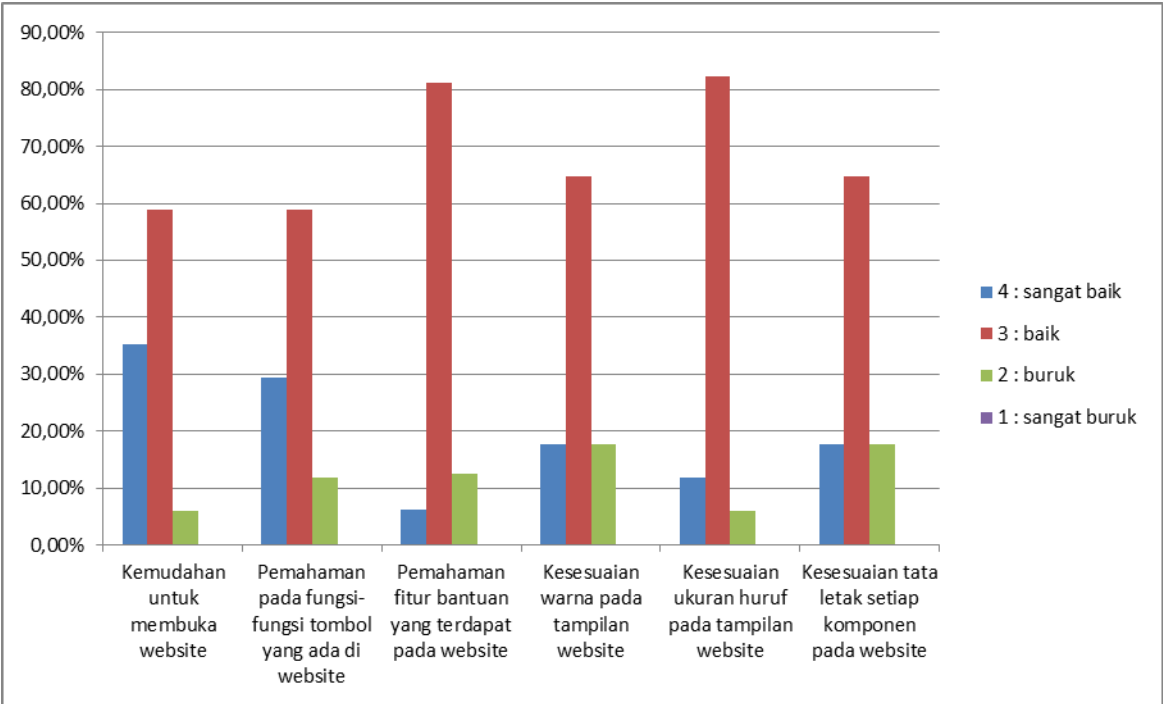
Pembahasan

Hasil dari olah data terhadap 17 (tujuh belas) responden yang merupakan guru taman kanak-kanak dan kepala sekolah taman kanak-kanak di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menggunakan metode eskperimen dan teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner adalah sebagai berikut :

A. *Learnability* (Kemudahan dalam Pembelajaran)

Tabel 1.1

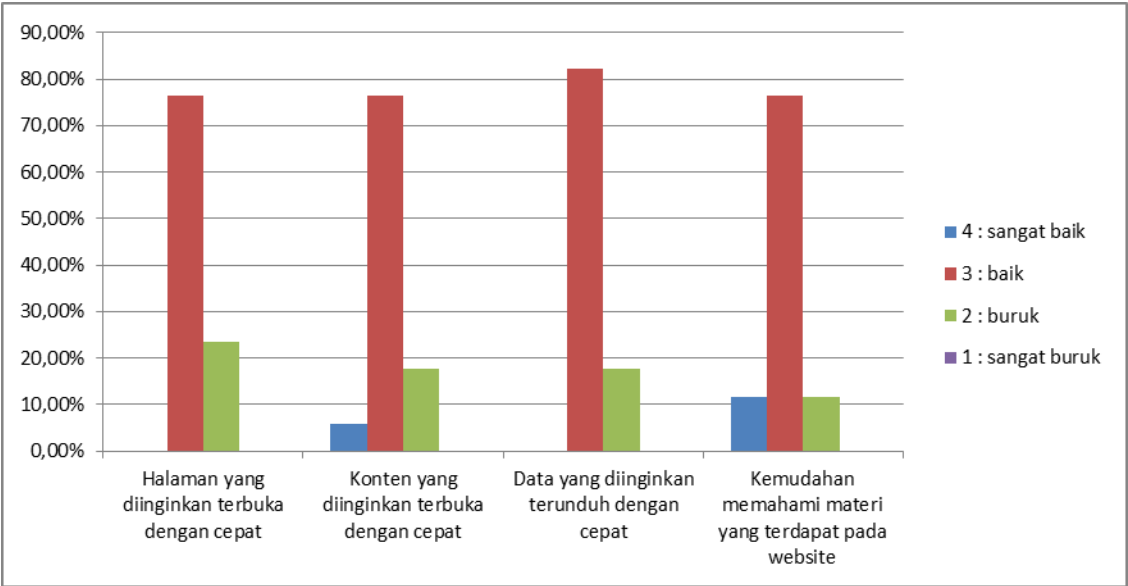
Aspek *Learnability* (Kemudahan dalam Pembelajaran)



Pada tabel tersebut diketahui bahwa aspek *learnability* yang terdiri dari kemudahan untuk membuka website, pemahaman pengguna terhadap fungsi tombol, dan kesesuaian tampilan terkait dengan warna, huruf serta tata letak dari setiap komponen yang disajikan pada situs website BPMRPK sudah masuk dalam kategori baik.

B. *Efficiency* (Efisiensi)

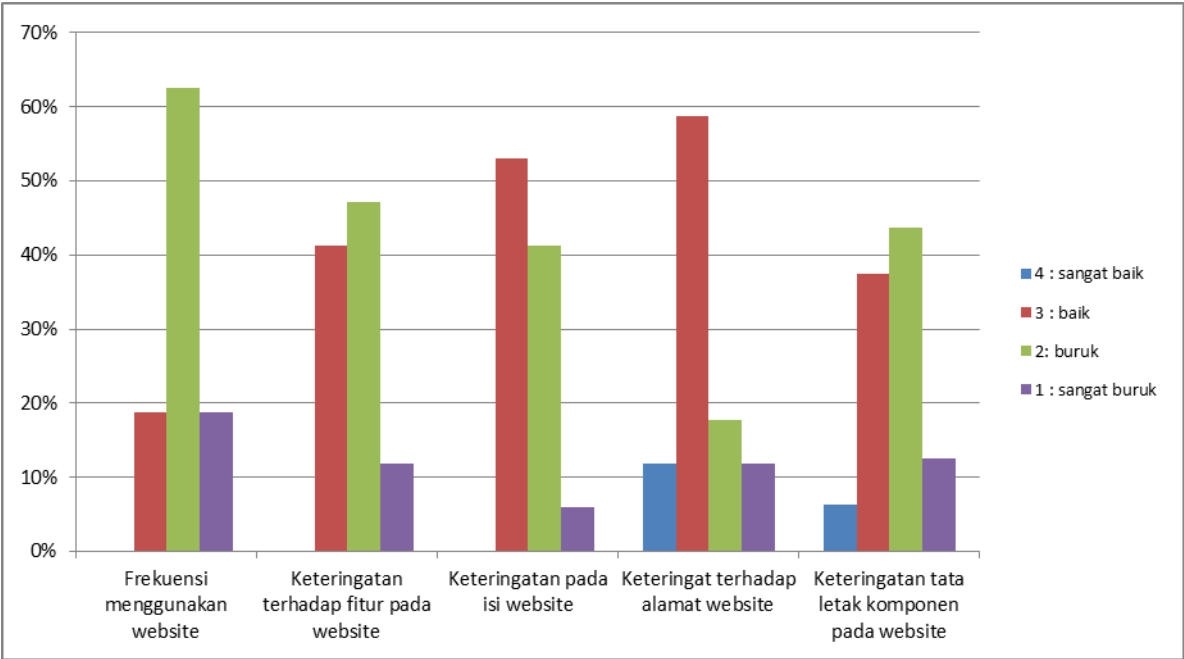
Tabel 1.2
Aspek Efficiency (Efisiensi)



Pada tabel tersebut diketahui bahwa aspek *efficiency* yang berhubungan bagaimana tingkat efisiensi pada situs website BPMRPK sudah masuk dalam kategori baik.

C. *Memorability* (Kemudahan untuk Diingat)

Tabel 1.3
Memorability (Kemudahan untuk Diingat)

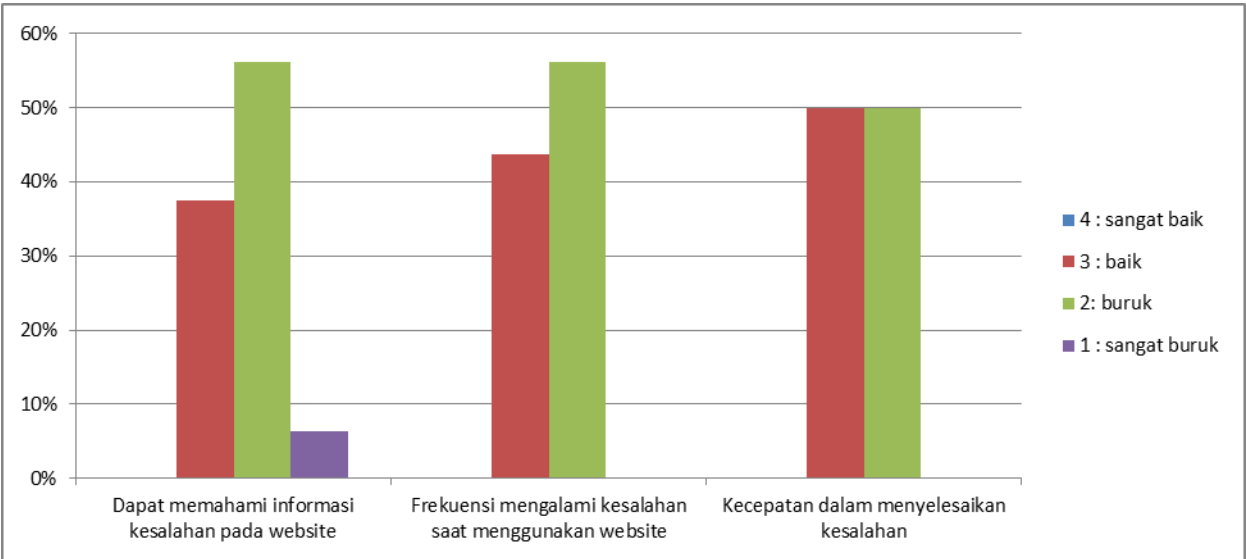


Pada tabel tersebut diketahui bahwa aspek *memorability* atau aspek yang mempertimbangkan bagaimana komponen dan sistem dapat diingat oleh pengguna situs website BPMRPK sudah masuk dalam baik bila mengacu pada kemampuan pengguna untuk mengingat isi dan alamat situs website BPMRPK. Terdapat kategori yang buruk pada segi frekuensi pengguna pada saat menggunakan website,

kemampuan penggunan untuk mengingat fitur dan tata letak komponen website. Namun sejauh ini walaupun kemampuan pengguna dalam mengingat fitur serta tata letak.

D. *Errors* (Kesalahan)

Tabel 1.4
Aspek *Errors* (Kesalahan)

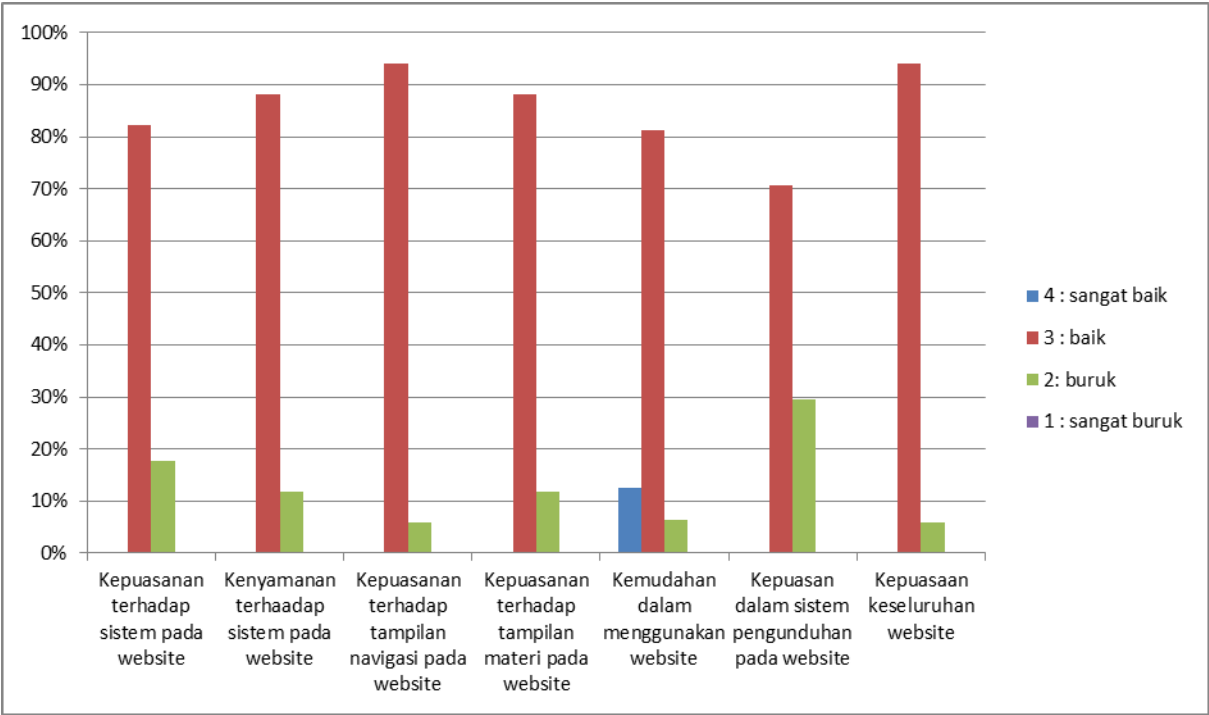


Pada tabel tersebut diketahui bahwa aspek *errors* atau yang berhubungan dengan pengelolaan kesalahan pada situs website BPMRPK masuk dalam kategori buruk bila dilihat dari sudut pandang pengguna, namun tidak sedikit pula pengguna yang menyatakan bahwa pengelolaan kesalahan pada situs BPMRPK baik.

E. *Satisfaction* (Kenamanan)

Tabel 1.5

Aspek *Satisfaction* (Kenamanan)



Pada tabel tersebut diketahui bahwa aspek *satisfaction* atau aspek yang berpengaruh terhadap respon kenyamanan penggunaan pada keseluruhan sistem yang terdapat dalam situs website BPMRPK sudah masuk dalam kategori baik. Walaupun terdapat kategori nilai yang buruk pada aspek *memorability* dan *errors*, tidak menurunkan rasa kenyamanan pengguna dalam menggunakan website BPMRPK.

BAB V

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Evaluasi kualitas penggunaan website BPMRPK secara keseluruhan mendapatkan kategori nilai baik. Kategori nilai buruk hanya didapatkan dari dua aspek yakni beberapa aspek memorability dan seluruh aspek errors. Terdapat 25 (dua puluh lima butir instrumen) dengan 20 (dua puluh) instrumen mendapatkan kategori nilai baik dan 5 (lima) instrumen mendapatkan kategori nilai buruk.

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Nilai
1.	<i>Learnability</i>	Kemudahan saat pertama kali membuka website	1	Baik
		Kejelasan tombol/navigasi pada websisite	2	Baik
		Kejelasan fitur penyajian bantuan pada webiste	3	Baik
		Warna	4	Baik
		Huruf	5	Baik
		Tata letak	6	Baik
2.	<i>Efficiency</i>	Kecepatan untuk membuka halaman awal website	7	Baik
		Kecepatan untuk membuka konten wesite	8	Baik
		Kecepatan untuk mengunduh data	9	Baik
		Pembagian kategori materi	10	Baik
3.	<i>Memorability</i>	Jangka waktu penggunaan website	11	Buruk
		Ingatan pengguna terhadap fitur website	12	Buruk
		Ingatan pengguna terhadap isi website	13	Baik

		Ingatan pengguna terhadap alamat website	14	Baik
		Ingatan pengguna terhadap tata letak website (materi, petunjuk, <i>log in</i>)	15	Buruk
4.	<i>Errors</i>	Informasi apabila terjadi kesalahan	16	Buruk
		Waktu terjadinya kesalahan	17	Buruk
		Kecepatan pemulihan kesalahan	18	Buruk
5.	<i>Satisfaction</i>	Kepuasan penggunaan sistem	19	Baik
		Kenyamanan penggunaan sistem	20	Baik
		Kenyamanan tampilan navigasi	21	Baik
		Kenyamanan tampilan materi	22	Baik
		Kemudahan penggunaan sistem	23	Baik
		Kepuasan pengunduhan data	24	Baik
		Kepuasan seluruh sistem	25	Baik

B. Saran

1. Saran bagi Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan yaitu :
 - a. Memberikan sosialisasi website BPMRPK terkait dengan cara menggunakan dan cara pemanfaatannya untuk guru-guru terutama di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
 - b. Mengembangkan website dari segi pengelolaan kesalahan agar kepuasan penggunaan meningkat dari kategori nilai baik menjadi sangat baik.
2. Saran bagi para guru yaitu ikut andil dalam pemanfaatan website BPMRPK serta memberikan masukan-masukan yang mendukung pengembangan website BPMRPK agar menjadi website yang lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: alfabeta
- Nielsen, Jacob. Usability 101: Introduction to Usability. diunduh melalui www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/
- Widiatmoko, dkk. Analisis Sistem Informasi dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus Website STMIK Amikom Yogyakarta) melalui Jurnal Angkasa Volume VII, Nomor 1, Mei 2015
- Istiana, Purwani. Evaluasi *Usability* Situs Web Perpustakaan melalui Visi Pustaka Volume 13 No. 3 Desember 2011
- Lutfiyah. Evaluasi *Usability* untuk Mengetahui Aksepbilitas Aplikasi Berbasis Web melalui. Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Amalias. Skripsi berjudul “*Usability* Evaluation Website E-Goverment Layan Aspirasi dan Pengaduan Online (LAPOR!): Perbandingan Antara Existing Product dan Development Product. 2015. Universitas Indonesia

Lampiran 8

GBIM Produksi

DOKUMEN PRODUKSI
“TUTORIAL PRODUKSI AUDIO”



Disusun Oleh:

Denna Mardanti 1310524103

IDENTIFIKASI PROGRAM VIDEO

Judul Program	: Tutorial Produksi Audio
Sasaran	: Mahasiswa dan Umum
Durasi	: 3’33’’
Pemain	: 1. Silvia Evita Fatimah Abijaya 2. Maria 3. Visa Octavia 4. Yb Endrian Pranata
Lokasi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Properti	: Mixer audio

SINOPSIS

Video ini merupakan video tutorial produksi audio. Pada video tutorial ini berisi penjelasan singkat tahapan pembuatan audio yang dimulai dari analisis, desain, sampai dengan pembuatan audio.

TREATMENT

Scene 01	<p>Isi pokok adegan :</p> <ul style="list-style-type: none">- BUMPER LOGO FILM KELOMPOK- Judul Video-
Scene 02	<p>Isi Pokok Adegan:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tahapan produksi audio <p>Tokoh Peran:</p> <p>Situasi/Suasana:</p> <ul style="list-style-type: none">- Santai <p>Properti: Gambar</p>
Scene 03	<p>Isi Pokok Adegan:</p> <ul style="list-style-type: none">- Penjelasan tahap analisis <p>Tokoh Peran:</p> <p>Situasi/Suasana:</p> <ul style="list-style-type: none">- Santai <p>Properti: Gambar</p>
Scene 04	<p>Isi Pokok Adegan:</p> <ul style="list-style-type: none">- Penjelasan tahap desain <p>Tokoh Peran:</p> <p>Situasi/Suasana:</p> <ul style="list-style-type: none">- Santai <p>Properti: Gambar</p>
Scene 05	<p>Isi Pokok Adegan:</p> <ul style="list-style-type: none">- Penjelasan tahap produksi <p>Tokoh Peran:</p> <p>Situasi/Suasana:</p>

	<div>- Santai</div> <div>Properti: Mixer</div>
--	--

NASKAH PRODUKSI

NO	VISUAL/VIDEO	AUDIO/NARASI	DURASI
SCENE 01			
1.	CAPTION : JUDUL/CU	JUDUL : TUTORIAL PRODUKSI AUDIO	
SCENE 02			
1.	MS (Pemain 1) CUT	Pemain 1 : Dalam pembuatan produksi ada tiga tahap yaitu yang pertama analisis, yang kedua desain, dan yang ketiga produksi.	
SCENE 03			
1.	MS (Pemain 2) CUT	Pemain 2 : Pertama adalah analisis. Analisis dalam pembuatan media audio dapat dilakukan dengan cara bacaan atau buku referensi, diskusi, pernyataan otoritas, pengamatan atau observasi, perasaan atau intuitif.	
2.	INSERT SS	1. Gambar suasana perpustakaan 2. Gambar suasana diskusi 3. Gambar suasana pengamatan	
SCENE 04			
1.	MS (Pemain 3) CUT	Pemain 3 : Yang kedua adalah setelah tahap analisis ada tahap desain. Tahap desain dimulai dengan mengolah hasil analisis dengan membuat garis besar isi media dan akhirnya Membentuk naskah media audio.	
2.	INSERT SS	Gambar 1 : Contoh naskah audio	
SCENE 05			
1.	MS (Pemain 4) CUT	Pemain 4 : Tahap ketiga dalam produksi media audio adalah produksi. Untuk tahap produksi ada empat bagian. Yang pertama mic control. Mic control adalah	

		bagaimana kita mengatur posisi mic, mengatur jarak antar mulut dan mic, dan mengatur jarak antara mic dengan seseorang yang akan diambil suaranya.	
2.	INSERT SS	Gambar 1 : Proporsi jarak mic yang benar Gambar 2 : Posisi mic Gambar 3 : Posisi mic	
3.	MS CUT	Yang kedua adalah mixer control. Mixer control adalah bagaimana kita memasukkan input dan output setelah mengatur mic yaitu dengan mengatur volume, gain, dan echo.	
4.	CU : Mixer CUT	Caption : (Channel Mic dan jack) (Gain high, middle, low) (Monitor dan pan/balance) (Mengatur volume)	
5.	MLS – INSERT SS (Simbol Adobe Audition, Cubase dan Nuendo)	Yang ketiga yaitu kita bisa masuk ke software rekaman, seperti Adobe Audition, Cubase, Nuendo, dan masih banyak lagi.	
6.	MLS – TILL UP CUT	Setelah kita masuk ke software perekam untuk merekam audio tersebut maka hal terakhir yang harus kita perhatikan adalah editing. Editing adalah bagaimana kita mengatur, memotong, memasukkan sound effect dan lain sebagainya agar media kita menjadi baik dan layak didengar bagi anak-anak yang membutuhkan media audio ini. Terimakasih.	